

# PC ACTION

**NUR  
7,90 DM  
+CD-ROM**

DAS AKTUELLE PC-SPIELEMAGAZIN

4/91

Unter der Lupe: Remake des Jahres

## Dune 2000

Angespielt: Der neue 3D-Action-Hammer

## Unreal

Testpremiere: KI, Missiondesign und Kampagnen

## Starcraft

DSA 4 oder Diablo aus Deutschland

## The Lady, the Mage & the Knight

### SEGA TOURING CAR

Vier Tourenwagen und eine ganze Strecke

### THE GOLF PRO

Eine Golfbahn komplett spielbar

### MYSTERIES OF THE SITH

Ein spielbarer Level des Jedi Knight-Add-on

**+15 WEITERE DEMOS +19 PATCHES**

Sollten Sie hier keine CD vorfinden,  
so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computer Verlag •  
Reklamationen PC Action • Roenstraße 21 •  
90 429 Nürnberg

**Computer**  
CD-Qualität:  
**sehr gut**  
TESTBEREICH

UBER 20 DEMOS

WOLFF: COVAK get. geschützt / Herstellung U.L. Second Verpackungen GmbH, Nürnberg

**EXKLUSIV:** Creative Labs 3D Blaster Voodoo<sup>2</sup> und Terratec XLerate erstmals im Test

**SPIELETIPS:** Mysteries of the Sith • Anstoss 2 Verlängerung • Diablo Hellfire u.v.m.



# Das hau



# t Sie um



## Bundesliga Manager - Champions-Pack

Zehn Jahre geballte „Bundesliga Manager“ Power!

Die aktuellste Version zusammen mit allen Klassikern der Serie.

Starten Sie eine neue Karriere als Teammanager und meistern Sie alle vier Teile der Erfolgsserie.



SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr  
Internet: <http://www.software2000.de>



# F22 RAPTOR™

LOCKHEED MARTIN

FIGHTER SERIES

OFFIZIELLE LOCKHEED  
MARTIN EDITION

REALISTISCHE KAMPAGNEN  
MIT DYNAMISCHEM  
VERLAUF

WAGEN SIE DIE KONFRONTATION IM  
INTERNET MIT ÜBER 100 PILOTEN PER  
NOVAWORLD.NET

LAN NETZWERKMODUS FÜR  
BIS ZU 16 SPIELER

DOLBY SURROUND SOUND

BEEINDRUCKENDE  
SPEZIALEFFEKTE

UMFANGREICHER  
FUNKVERKEHR

VON ECHTEN F22 TEST-  
PILOTEN GETESTET

FOTOREALISTISCHE  
LUFT-, SEE- UND  
BODENZIELE

SPEKTAKULÄRE GRAFIKEN  
MIT GROUND SMOOTHING

## ...ABER WIR KÖNNEN NOCH VIEL MEHR.

**GOLD  
PLAYER**

81% (1/98)



76% (1/98)

**GAMESTAR**

84% (1/98)



# NOVALOGIC®

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Prosoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

© 1997 NOVALOGIC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. F22 RAPTOR AND NOVAWORLD ARE TRADEMARKS AND NOVALOGIC AND THE NOVALOGIC LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NOVALOGIC, INC. LOCKHEED MARTIN, THE LOCKHEED MARTIN FIGHTER LOGO, SLOAN AIRFIELD AND THE BUNAL LOGO ARE TRADEMARKS OF THE LOCKHEED MARTIN CORPORATION AND ARE USED UNDER LICENSE TO NOVALOGIC, INC. SURROUND SOUND (DOLBY DIGITAL) HARDWARE REQUIRED FOR DOLBY SURROUND SOUND IN A THEATRE OF DOLBY LABORATORIES LICENSED THEATRE.



**FUNSOFT**

# DRUCKMITTEL

Gerade in den spielschwächeren Monaten kann die Luft gegen Ende einer Zeitschriftenproduktion schon mal etwas dünn werden. Lesen Sie,

warum die PC Action-Redaktion dann enger zusammenrückt, der Job eines Spiele-Redakteurs aber trotzdem verdammt Spaß macht.

**Harald:** Grmpfächzjapssss...

**Alex:** Hey Fränkel, nicht so drängeln!

**Christian B.:** Hier drängelt doch keiner, Sie Kindskopf. Da kommt auf einmal mächtig Druck von allen Seiten.

**Christian M.:** Druckpfffttttttttt? Aber hallo! Gerade hat die Druckerei angerufen. Die wollen den Abgabe-Termin vorverlegen. Haut in die Tasten, Jungs!

**Herbert:** Ach ja, vor ein paar Minuten hat ein Hersteller meinen Test zur Vorschau degradiert.

**Christian B.:** Und das Thema des Monats über Quest der Blechbüchsenritter 5 können wir übrigens auch vergessen, denn die Entwickler haben in einem Anfall von Kreativität ihre Rechner zertrümmert und sich anschließend in die Karibik abgesetzt.

**Christian M.:** Also haben wir jetzt schon insgesamt acht weiße Seiten im Heft, die wir bis morgen Mittag noch irgendwie füllen müssen...

**Harald (kleinlaut):** Vielleicht sollten wir uns auch in die Karibik absetzen...

**Alex:** Nix, Fränkel, Sie Memme! Richtige Männer beißen die Zähne zusammen! Sie könnten uns doch noch kurzfristig einen zweiseitigen Testbericht zu dem Traktor-Rennspiel liefern, das seit gestern auf Ihrem Schreibtisch liegt!

**Christian B.:** Darf ich die werten Herren daran erinnern, daß es nun schon fast 2 Uhr morgens ist und die Layouter demnächst gerne mal für 'ne Stunde heimgehen würden.

**Christian M.:** Kommt nicht in Frage, die werden an ihren Stühlen festgekettet! Schließlich müssen von allen Testseiten noch die Versionen ohne Wertungskästen ausbeachtet werden – für den Fall, daß sich die

eine oder andere Firma noch im letzten Moment dafür entscheidet, ihr Produkt doch nicht freizugeben.

**Herbert:** Die Druckerei will in einer Stunde die letzten Seiten haben...

**Christian M. (am Layoutplan, wirr vor sich hinbrabbelnd):** ...die Viertelanzeige von Seite 23 auf Seite 29, den Sechsteltest raus, Vorschau...

**Alex:** Äh, hallo, Herr Müller! Haben Sie als unglaublich versierter, genialer und stets Herr der Lage seiender Chefredakteur eigentlich schon mal bemerkt, daß Sie Texte und Bilder hin-, her-, rüber-, hoch- und runterschieben können, wie Sie lustig sind? Es wird TROTZDEM nicht mehr Material...

**Christian M. (beginnt, leise zu weinen)**

**Christian B.:** Na suuuper, Herr Geltenpöth. Jetzt heult er wieder. Ein bißchen mehr Taktgefühl wäre in der augenblicklichen Lage...

**Herbert (den Layoutplan studierend):** Sagt mal, Freunde, warum sind eigentlich die Tests zu Monkey's Kachel Telling Waffel, Brettzone und Haartaft noch nicht eingeplant? Die sind doch schon geschrieben!

**Christian M.:** (wischt sich ein Tränchen von der Wange und beginnt, langsam zu lächeln) Hups! Die hätten wir fast vergessen. Yes, yes, yes! Wir sind voll! Wir sind voll! (macht die Becker-Faust)

**Harald:** Puh! Wenn wir unseren Ältestenrat nicht hätten. Glücklicherweise haben unsere Leser nicht den blassesten Schimmer, wie wir monatlich für sie leiden...

**Christian M.:** ...und glücklicherweise haben die auch keine Ahnung, daß uns nach der Produktion ein fast rauschartiges, süchtigmachendes Glücksegefühl durchströmt und wir zumindest in den nächsten Tagen so viel streßfrei spielen können, bis wir mit unseren Schnuckelmaschinen eins werden. Meine Güte. Irgendwie haben wir's doch gut.



## DIE REDAKTION

**ALEXANDER GELTENPOTH, 24**  
**Strategie, Rollenspiele**  
stellte nüchtern fest, daß die Psi-Kräfte der Protoss gekoppelt mit seinen überlegenen strategischen Fähigkeiten ein unschlagbares Team abgeben. Echte Sternengeneräle stellen sich im BattleNet.

**CHRISTIAN BIGGE, 31**  
**WISims, Sport- und Rennspiele**  
erwartet auch in diesem Jahr nicht allzuviel von Schumis rotem Ferrari und greift sich aus diesem Grund bei Starcraft nur noch die schleimigen Zergs, denn die „ahhbbn garr kei'nauto“.

**HERBERT AICHINGER, 36**  
**Actionspiele, Adventures**  
spielte wieder mal MS Windows 95 und kam zu dem Schluß, daß die Künstliche Intelligenz des Geräte-Managers bei der Installation neuer Hardware nicht gerade berauschend ist.

**CHRISTIAN MÜLLER, 30**  
**Actionspiele, Simulationen**  
besorgt sich jetzt endlich ein Jahresabo fürs Fit-neß-Studio, um für den schweißtreibenden Freihand-Gebrauch des MS Freestyle Pro und die Force Feedback-Maus Feel It gerüstet zu sein.

**HALARD FRÄNKEL, 28**  
**Actionspiele, Sportspiele**  
stolpert erstmal freudig für eine Woche in den (verdienten?) Urlaub, um sich vom Streß der vergangenen Produktion zu erholen (siehe oben). Auf dem Programm steht: NHL 98, NHL 98 und NHL 98.



THEMA DES MONATS:

SEITE 24

Konkurrenz für Diablo: Mit The Lady, the Mage and the Knight will das schwäbische Softwarehaus Attic zusammen mit den belgischen Lorian Studios dem Rollenspiel-Genre neues Leben einhauchen. Wir informieren uns vor Ort über den Entwicklungsstand des Mega-Projekts.

LMK

# INHALT

## RUBRIKEN

Auftakt.....	5
Bestseller.....	140
Bewertungen.....	45
Cover-CD-ROM.....	19
Die letzte Seite.....	162
Die Redaktion.....	5
Hardware-Referenzen.....	160
Impressum.....	45
Inhalt Spieletips.....	83

Inhaltsverzeichnis.....	6
Insertenverzeichnis.....	75
Leserbriefe.....	136
Referenz-Spiele.....	140

## AKTUELLES

Gerüchte & Notizen.....	14
Hit-Countdown.....	10
Hotlines.....	19
Schwerpunkt: Actionspiele.....	74
Spiele-News.....	8
Vermischtes.....	18

## SEITE 54 + 56

### BRANDHEISSE TESTS:

#### M1 TANK PLATOON 2 - REDLINE RACER

Gerade noch ins Heft geschafft haben es zwei Testversionen, die es in sich haben. Während Redline Racer an die Qualität eines MotoRacer



anknüpfen kann, kommt mit M1 Tank Platoon 2 endlich eine technisch zeitgemäße Panzersimulation auf den Markt.

## VORSCHAU

Age of Empires 2.....	28
Dune 2000.....	32
Emergency.....	36
James Bond.....	41
Microsoft Gamestock 98.....	28
Monster Truck Madness 2.....	30
Motocross Madness.....	30
Outwars.....	29
Redline Racer.....	42
Return Fire II.....	41
Spitfire.....	30
The Lady, the Mage & the Knight - THEMA DES MONATS.....	24
Unreal.....	44
Urban Assault.....	29
Warcraft Adventures.....	38
WarGames.....	40

## TESTS

Battlezone.....	54
Bust-a-Move 2.....	68
DSF Ski.....	68
Dunkle Manöver.....	72

F/18 A Korea .....	68
Flying Saucer .....	60
Formel 1 '97 .....	58
GNAP .....	72
Jazz Jackrabbit 2 .....	70
M1 Tank Platoon 2 .....	52
Piraten .....	68
Redline Racer .....	56
Spunky Duffle .....	68
Star Trek Pinball .....	68
Starcraft - TEST DES MONATS .....	46
Titanic .....	72
Warbreeds .....	72
Warhammer: Dark Omen .....	64

## MULTIMEDIA & BUDGET

Asterix .....	80
Beat 2000 .....	80
BM Champions-Pack .....	82
Front Line Fighters .....	82
Illusionen .....	80
Lexikon der Weltgeschichte .....	80
Morph .....	82
n-TV Jahresrückblick .....	82
Privateer 2: The Darkening .....	82
Systemlotto 6.0 .....	82

## NETZWELT

Microsoft Internet Gaming Zone .....	132
Meridian 59 .....	133
Meridian Renaissance .....	133

## SPIELETIPS

Anstoss 2 .....	129
Anstoss 2 - Verlängerung .....	93
Captain's Chair .....	130
Chasm - The Rift .....	129
Demonworld .....	130
Diablo: Hellfire .....	130
F1 Racing Simulation .....	107
F22 Raptor .....	130
G-Police .....	97
Incubation .....	129
JK: Mysteries of the Sith .....	85
Lords of Magic .....	115
Madden 98 .....	129
Myth .....	101
Nuclear Strike .....	119
Postal .....	129
Turok .....	130
Ultima Online .....	130
Wing Commander Prophecy .....	129
Worms 2 .....	129

## HARDWARE XTRA

Controller - TEST .....	146
Grafikkarten - VERGLEICHSTEST .....	150
Soundkarten - TEST .....	148
News .....	142
Referenzliste .....	160



Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

## SEITE 46



### TEST DES MONATS Starcraft

Orks im Weltraum? Daß Blizzards neuer Echtzeitstrategie-Hammer Starcraft wesentlich mehr ist als ein fader Aufguss des Vorgängers Warcraft 2, konnten wir während unseres Marathon-Tests beeindruckt feststellen.



## SEITE 74



### Die besten Actionspiele

Mal so richtig Dampf ablassen am PC - Actionspiele gehören nach wie vor zu den beliebtesten überhaupt. Wir lassen die Geschichte des Genres noch einmal Revue passieren und geben Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Titel.

## AB SEITE 142

### Voodoo<sup>2</sup>: Der erste Praxistest

Kein Thema beschäftigt die Spiele-Hardwarewelt momentan mehr als die neuen 3D-Beschleuniger. Creative Labs setzt mit der 12 MB Voodoo<sup>2</sup> nun erste Maßstäbe für die Platinenkonkurrenz. Wir sagen Ihnen, was der neue Chipsatz der Grafik-Magier 3Dfx im Spielebetrieb wirklich leisten kann.







## Half-Life

**ACTION** Sierras Monsterschwemme kommt im Juni

Nach mehreren Terminverschiebungen wird es nun wohl Juni werden, ehe der vielsprechende Ego-Shooter Half-Life (Halbwertszeit) in den Läden steht. Was bislang von diesem Titel zu sehen war, scheint die Wartezeit jedoch zu rechtfertigen: Brillante Grafiken mit Farb- und Streulichteffekten, eine packende Story und „intelligente“ Computergegner, die sich auch mal zu Rudeln zusammenrotten, sollen Half-Life zum bislang besten Actionspiel aller Zeit machen – versprechen die Macher. Der Spieler steckt nach einem verbotenen wissenschaftlichen Experiment ziemlich in der Tinte. Aus einem Dimensionsstor kreiuchen und fleuchen die widerwärtigsten Monster, die natürlich alles andere als nett und zuvorkommend sind. Also muß es der Held irgendwie schaffen, das unheilbringende Türchen wieder zuzuschlagen. Inmitten von drei Parteien mit völlig unterschiedlichen Interessen (Wissenschaftler, Soldaten und Getier) wird die Aufgabe zur Herausforderung. Half-Life unterstützt voraussichtlich alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten. hfr

Info: <http://www.valvesoftware.com/>



Die schwer bewaffneten Spezialeinheiten in Half-Life gehen wie in Wirklichkeit nach militärischen Taktiken vor.



Die Ich-Perspektive in Verbindung mit den spektakulären Grafiken sollen die Monsterhatz besonders realistisch machen.

## Requiem: Wrath of the Fallen

**ACTION** Kampf den Bengeln!

Engel haben Hochsaison auf dem PC! Auch bei den Cyclone Studios hat man sich zur Zeit ganz den geflügelten Himmelsbewohnern verschrieben: In Requiem schickt sich eine Gruppe abtrünniger Himmelsboten an, die Macht über die Schöpfung zu übernehmen. Sie schlüpfen in die Rolle eines loyalen Engels, der die aus den Fugen geratene Welt wieder ins Lot bringt. Requiem ist mehr als ein optisch opulenter 3D-Shooter und bedient sich bei der Umsetzung der metaphysischen Story auch typischer Adventure-Elemente. Ein dreidimensionales Echtzeit-Environment, komplexe Missionen und der Einsatz „göttlicher“ Kräfte sollen Requiem gegenüber der Genre-Konkurrenz ein eigenes Profil verschaffen. ha

Info: <http://www.3do.com>



Requiem verquickt Action- und Adventure-Elemente.

## Biing!2

**SIMULATION** Auf und nieder, immer wieder...

Erinnern Sie sich noch an das schräge Krankenhaus, in dem die Chefarzte ihre „Fingerfertigkeit“ lieber an ihren MTAs als an den Patienten erprobten. Hinter der schmuddeligen Fassade hatten Reline/Magic Bytes Ende 1995 mit Biing! eine knallharte WiSim versteckt. Für Ende Juni ist nun Biing! 2 angekündigt, thematisch geht's wohl um das Reise-Business. Es erwarten Sie Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten in TrueColor-Optik, mehr Animationen, mehr abgedrehte Satire und – weniger textile Verhüllungen weiblicher Körperteile. Ein neuer Trend zeichnet sich ab: Der PC-Voyeur hat's nimmer schwör... ch

Info: Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh



Eindeutig zweideutig, wer könnte dazu schon NEIN sagen ...

## Earthworm Jim 3D

**ACTION** Wurm im Kilt

Das schottische Programmiererteam VIS arbeitet gegenwärtig im Auftrag von Interplay an Earthworm Jim 3D. Zum Einsatz kommt dabei eine Engine, die auf eine Mischung aus Polygon- und Voxeltechnologie baut und Hardware-3D-Beschleunigung unterstützt. In Sachen Game-Design hat auch bei Earthworm Jim 3D Shiny Entertainment das letzte Wort, läßt dem VIS-Team jedoch nach eigenem Bekunden sehr viel gestalterische Freiheit. ha

## Autobahnrraser

**RENNSPIEL** Geisterfahrer grüßt Flensburg

Was im echten Leben verboten ist und im harmlosesten Fall ein paar Punkte in Flensburg einbringt, ist mit Autobahnrraser kein Problem: Das Rennspiel, das die niederländische Firma Davilex im Mai auf den Markt bringen will, weckt den Verkehrsrowdy im PC-Besitzer. Ziel ist es, acht original umgesetzte Autobahnstrecken und Stadtkurse zu absolvieren. Wer am schnellsten ist, gewinnt – egal wie. Unter anderem schlägt sich der Spieler mit Sonntagsfahrern, Staus und Polizeistreifen herum, während Städte wie Hamburg, Köln und München vorbeiziehen. hfr

Info: Davilex Software, De Molen 19, 3990 DD Houten, Niederlande



Autobahnrraser: Geschwindigkeitsrausch ohne Regeln.



Das dritte Earthworm Jim-Jump&Run wird nicht mehr von Shiny Entertainment selbst entwickelt, sondern von einem hochkarätigen schottischen Team.

ware-3D-Beschleunigung unterstützt. In Sachen Game-Design hat auch bei Earthworm Jim 3D Shiny Entertainment das letzte Wort, läßt dem VIS-Team jedoch nach eigenem Bekunden sehr viel gestalterische Freiheit. ha







Der ursprünglich geplante 3D-Look wurde von Maxis zugunsten der gewohnten isometrischen Perspektive verworfen.



In SimCity 3000 werden Industrieanlagen bei weitem nicht mehr so steril wirken wie im vier Jahre alten Vorgänger.

zu Gesicht bekamen? Die grobe Klötzchen-Grafik stand jedenfalls in diametralem Gegensatz zu der Detailverliebtheit, die man von SimCity 2000 gewohnt war. Nun, Maxis ist noch einmal in sich gegangen und hat die Sache mit der 3D-Engine nun doch über den Haufen geworfen. Statt dessen präsentiert sich SimCity 3000 jetzt im gewohnten Isometrie-Look, soll aber mit einer Fülle neuer Features noch komplexer und benutzerfreundlicher werden: Größere Maps, mehr äußere Einflüsse, „intelligenter“ Ratgeber, erweiterte Eingriffsmöglichkeiten für den Spieler und ständiger Support via Internet werden das Programm laut Maxis-General Manager Luc Barthelet zum „besten SimCity aller Zeiten“ machen. ha  
Info: <http://www.simcity3000.com>

## Sim City 3000

STRATEGIE Neu überdachtes Städtebau-Konzept

Waren Sie anfänglich auch begeistert von Maxis' Ankündigung, mit SimCity 3000 eine 3D-Variante des legendären Häuslebauer-Spiels produzieren zu wollen? Machte sich bei Ihnen kurz darauf ebenfalls Ernüchterung breit, als Sie die ersten Screenshots des neuen Werks

## US-IMPORTE

MÄRZ '98

- Nightmare Creatures
- Riana Rogue
- C&C Domination Pack
- Black Dhalia
- Tex Murphy Overseer

Quelle: Fun Media, 0911-2870809

## HIT-COUNTDOWN

### ACTION

Ares Rising	Welttraum-Action	Imagine Studios	3. Quartal '98
Dakratan	3D-Action	ION Storm	1. Quartal '98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	1. Quartal '98
Descent 3	3D-Action	Outrage	4. Quartal '98
Die by the Sword	Action	Interplay	2. Quartal '98
Earthsiege 3	Action	Sierra	2. Quartal '98
Forsaken	3D-Action	Probe	Mai '98
Freespace	Welttraum-Action	Parallax Software	Apr '98
Half-Life	3D-Action	Sierra	Juni '98
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	Feb '98
Incoming	3D-Action	Rage Software	Apr '98
MechWarrior 3	Action	MicroProse	2. Quartal '98
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entert.	1. Quartal '98
Pandemonium 2	Jump&Run	Cyber Dynamics	Jun '98
Regnum	3D	MGM	3. Quartal '98
Return Fire 2	Action	MGM	3. Quartal '98
Tomorrow Never Dies	Action	MGM	4. Quartal '98
Traspasser	3D-Action	Dreamworks	Apr '98
Urban Assault	Action-Strategie	Terratools	Sep '98

### ADVENTURE

Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	3. Quartal '98
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	3. Quartal '98
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	Sierra	Aug '98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	Jun '98
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3. Quartal '98
Star Trek: First Contact	Adventure	MicroProse	2. Quartal '98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	4. Quartal '98
The X-Files	Adventure	Fox Interactive	1998
WarCraft Adv.: Lords of the Clan	Adventure	Blizzard	2. Quartal '98
Woodruff 2	Adventure	Sierra/Orbit Vision	1. Quartal '98

### RENNSPIEL

Micro Machines 3	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal '98
Vette	Rennspiel	MicroProse	1. Quartal '98

### ROLLENSPIEL

Dark Vengeance	Rollenspiel	Reality Bytes	1. Quartal '98
LMK	Rollenspiel	Attic	1. Quartal '98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos Interactive	3. Quartal '98

Might & Magic 6	Rollenspiel	300	3. Quartal '98
The Dark Project	Rollenspiel	Looking Glass	3. Quartal '98
The Elder Scrolls: Redguard	Rollenspiel	Bethesda Softworks	1. Quartal '98
Ultima 9	Rollenspiel	Origin	3. Quartal '98
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal '98

### SIMULATION

Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Apr '98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Sierra/Papyrus	Jun '98
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	1. Quartal '98
X-Car	Rennsimulation	Virgin/Bethesda	1. Quartal '98

### SPORT

Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	Mai '98
NHL Breakaway Hockey	Eishockey-Simulation	Acclaim	eingestellt
UEFA	Fußball-Simulation	Ocean	1. Quartal '98

### STRATEGIE

Anno 1602	Aufbau-Strategiespiel	Sunflowers/MAX Design	Apr '98
Civilization 3	Strategie (rundenbasiert)	MicroProse	3. Quartal '98
Dominion	Strategie (Echtzeit)	ION Storm	2. Quartal '98
Dune 2000	Strategie (Echtzeit)	Westwood	Juli '98
Guardians: Agents of Justice	Strategie (Echtzeit)	MicroProse	1. Quartal '98
Jagged Alliance 2	Strategie (rundenbasiert)	Sir Tech	3. Quartal '98
M.A.X. 2	Strategie (Echtzeit)	Interplay	April '98
Mayday	Strategie (Echtzeit)	Media Publishing	Feb '98
Mech Commander	Strategie	MicroProse	1. Quartal '98
Populous 3: The Third Coming	Strategie (Echtzeit)	Electronic Arts	Sep '98
Rebellion	Strategie (rundenbasiert)	LucasArts	Apr '98
Siege	Strategie (Echtzeit)	Konami	Apr '98
SimCity 3000	Aufbau-Strategiespiel	Maxis	1. Quartal '98
StarCraft	Strategie (Echtzeit)	Blizzard	März '98
Ubik	Strategie (Echtzeit)	Cryo	1. Quartal '98
War of the Worlds	Strategie (Echtzeit)	Rage Software	1. Quartal '98
WarGames	Strategie (Echtzeit)	MGM	Mai '98

### WISSEN

Flughafen-Manager	Wirtschaftssimulation	21st Century	1. Quartal '98
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikaron	1. Quartal '98
Bundesliga Manager Win 95	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Mär '98



Wissen Sie was passiert, wenn Goethe  
und Al Bundy™ einen trinken gehen?  
**JACK** sagt es Ihnen!



YOU DON'T KNOW  
**JACK**®

Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz  
**Hier rauchen die Köpfe!**

CD-ROM für PC und Apple Macintosh

BERKLEY  
PRODUCTIONS

[www.bmginteractive.com](http://www.bmginteractive.com) / [www.jack.de](http://www.jack.de)

BMG  
INTERACTIVE

# Metalizer

STRATEGIE **Blechkumpel**

Uuaah, schon wieder ein Mech-Strategiespiel mit Hexfeld-Charakter? Ja, aber ein verdammt gutes, soviel läßt sich schon nach der spielbaren Alphaversion sagen. Metalizer von Greenwood bietet eine komplett neue Welt, eingebettet in eine Story, die im Kampagnen-Modus per Cut-Scenes und Videos

weitergesponnen wird. Im Verlauf des

Spiels müssen 20 verschiedene Mechs von Ihnen nach freier Wahl ausgestattet und ins Feld geführt werden. Gesteuert werden diese von rund 50 Piloten, wovon ebenfalls jeder eine detaillierte Biographie verpaßt bekam. Die SVGA-Game-Engine kombiniert Actionelemente gut mit den strategischen Anforderungen, und die Funktionalität der Maussteuerung ist dabei mehr als bemerkenswert. Vielleicht können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe einen fertigen Test des atmosphärisch dichten Überraschungs-Cloud präsentieren. **cb**

Info: Effective Media, Marthastr. 2a,

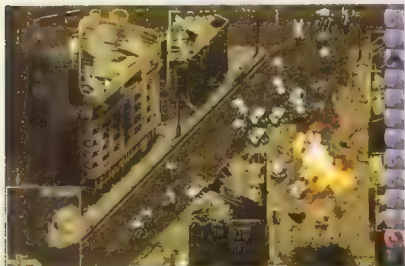
44791 Bochum

# KKND 2

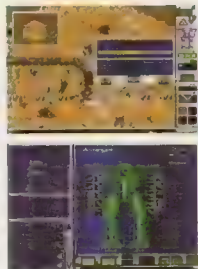
WARGAMES **WarGames**

40 Jahre sind seit den letzten Schlachten von Bunkerkindern und Mutanten vergangen. Der nächste Krieg bahnt sich an, doch diesmal gibt es einen dritten Mitspieler. Technisch höchstentwickelte Agrar-Roboter wollen alle Menschen bestrafen, weil der Atomkrieg ihre Felder zerstört hat. In drei Kampagnen mit jeweils 15 Missionen wird die abgefahrene Story wieder ihren Lauf nehmen. Beam Software hat außerdem angekündigt, daß im 8-Spieler-Modus auch Computergegner teilnehmen können. Eine weitere Neuheit ist der Einheiten-Editor. Eine Veröffentlichung steht kurz bevor. **ag**

Info: <http://www.beam.com.au/index2.html>



Eine Horde Agrar-Roboter bricht jeden Widerstand der Mutanten.



Die Schlachten auf der Planetenoberfläche erinnern an klassische Echtzeit-Strategiespiele.



# Rebellion

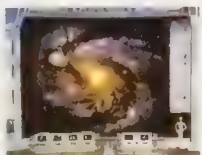
ECHTZEITSTRATEGIE **Star Wars**

In Kürze erhalten die Weltraumstrategen Nachschub. In Rebellion können Sie erstmals auf Seiten der Allianz oder des Imperiums die Herrschaft über die Galaxis anstreben. Bis zu 200 Welten wird das Universum enthalten. Ressourcenmanagement, Flottenbewegungen und 3D-Echtzeitweltraumschlachten sind die Hauptbestandteile des Spiels. 55 bekannte Charaktere wie Luke Skywalker oder Darth Vader dienen als Anführer, und deren Vernichtung stellt gleichzeitig die Voraussetzung für einen Sieg einer Seite dar. Wie Pax Imperia läuft das gesamte Spiel in Echtzeit ab. Nach einer Verschiebung ist Rebellion jetzt überraschend schnell fertig geworden und soll bereits in den nächsten Tagen erhältlich sein. Mit einem Test können Sie nächste Ausgabe rechnen. **ag**

Info: <http://www.lucasarts.com>



Gegen diese Flotte Imperialer Sternenzerstörer sieht die Allianz ziemlich bloß aus.



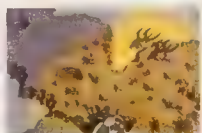
R2D2 und C3PO geben nützliche Ratschläge und weisen auf Probleme hin.

# Alien Intelligence

ECHTZEITSTRATEGIE **Action im Universum**

Interplay bewegt sich nun auch auf Pax Imperias Wegen: Alien Intelligence wird Weltraum- und Bodenschlachten, Ressourcenmanagement, herausfordernde KI, Hunderte von technologischen Entwicklungen, unterschiedliche Planetentypen, 3D-Animationen, sechs außerirdische Rassen, zwölf Einheiten und die übliche Möglichkeit, Schiffe selbst zu designen, bieten. Das Spiel befindet sich momentan in der Alpha-Phase und soll im 2. Quartal 1998 erscheinen. **ag**

Info: <http://www.interplay.com/ai/index.html>



Die Schlachten auf der Planetenoberfläche erinnern an klassische Echtzeit-Strategiespiele.



# DER TAG IST NAH'...

*...an dem Du Deine  
neue Welt erschaffst!*



**SUNFLOWERS**  
the world of entertainment

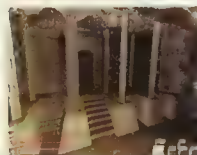
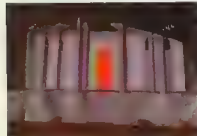
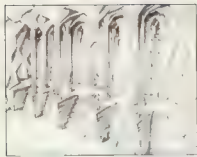
<http://www.sunflowers.de>



Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**

<http://www.bomico.de>



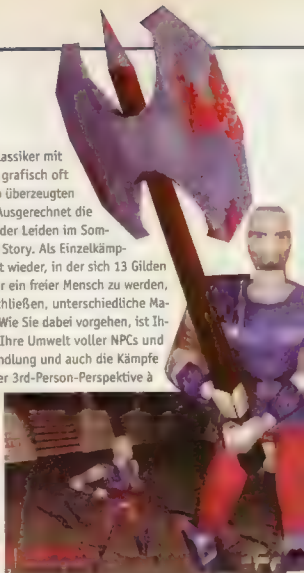
Eine 3D-Welt entsteht: Nach dem Skribble folgt das Modellierung mit Lightwave, dann die Texturierung.

## Gothic

ACTION-ROLLENSPIEL Lara Croft meets Avatar

Rollenspieler mußten sich bislang leidenschaftlich zeigen. Klassiker mit dichter Story und tiefgehendem Charaktersystem hinkten grafisch oft deutlich dem Stand der Technik hinterher. Spiele wie Diablo überzeugten zwar technisch, boten aber Genrefans zu wenig Tiefgang. Ausgerechnet die neue deutsche Spieleschmiede Piranha Bytes will die Zeit der Leiden im Sommer beenden. Gothic fesselt zunächst durch eine epochale Story. Als Einzelkämpfer finden Sie sich in einer riesigen Fantasy-Gefängniswelt wieder, in der sich 13 Gilden um die Macht streiten. Nur von dem Wunsch beseelt, wieder ein freier Mensch zu werden, müssen Sie Ihre neue Umgebung erforschen, Bündnisse schließen, unterschiedliche Magiesysteme kennenlernen und Ihren Charakter verbessern. Wie Sie dabei vorgehen, ist Ihnen völlig freigestellt, doch jede Ihrer Handlungen wird Ihre Umwelt voller NPCs und Monster beeinflussen. Der Clou daran ist: Die gesamte Handlung und auch die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, Ihren Helden sehen Sie dabei aus der 3D-Person-Perspektive à la Lara Croft. Für Piranha Bytes bedeutet dies, daß eine komplette Ober- und Unterwelt in 3D modelliert werden muß, für den PC-Rollenspieler dürfte ein Wunschtraum Gestalt annehmen. Über das ehrgeizige Projekt werden wir Sie auf jeden Fall auf dem laufenden halten und auch die Kämpfe präsentieren Ihnen an dieser Stelle die ersten Bilder. **cb**  
Info: Piranha Bytes, Marthastr. 2a, 44791 Bochum

Mit den sechs Tasten am rechten unteren Bildrand soll sich Gothic komplett steuern lassen, damit wäre auch der Anschluß eines Gamepads denkbar.



## Gerüchte & Notizen

→ **Europress** hat mit **Plane Crazy** eine spaßige **Flugsimulation** in der Entwicklung. Ab Ende April geht es nicht mehr nur um **SideWinder** und **Afterburner**, sondern um halbschwererische Stunts und Flugmaschinen aus dem Toonland.

→ Nach im Frühjahr möchte **BMG Interactive** eine **Panzersimulation** mit dem Namen **Spearhead** veröffentlichen. Das Spiel basiert auf dem Abrams M1A2 Battle Tank, der als gefährlichster Panzer der Welt gilt. Mit **Spec Ops** wird voraussichtlich nicht vor September eine **actionorientierte 3D-Simulation** erscheinen, bei der der PC-Besitzer eine **Elitesinheit der U.S. Army Rangers** betreut, die Einsätze auf der ganzen Welt zu absolvieren hat.

→ Das polnische Softwarehaus **LK Avalon** entwickelt für **Acclaim** ein **Grafik-Adventure** im Stile von **Myst** und **Atlantis**. Titel des Projekts: **Reah**.

→ **Hört, hört:** Einen leicht zugänglichen **Flugsimulator** mit einer für das Genre völlig ungewöhnlichen Steuerung möchte **Project Two** im 4. Quartal 1998 herausbringen. Angeblich sollen die Angriffe der Maschinen bei **Aerial Combat Manoeuvres** ähnlich wie in einem Prügelspiel kontrolliert werden...

→ An der Spitze einer Spezialeinheit von Elitesoldaten im Zweiten Weltkrieg steht der Spieler bei dem **Echtzeitsstrategical Commandos**, das **Edios** im zweiten Quartal 1998 in die Läden bringen möchte.

→ Sie leben! Mit **Creatures 2** will **Mindscape** im **Oktober** die Erfolgsgeschichte der Norns fortschreiben. Der erste Teil der **RealLife-Simulation** sorgte Ende 1996 für eine zwischenzeitliche Internet-Hysterie.

→ Neues von der Besetzungscouch: Für den von **Chris Roberts** produzierten und fast 30 Millionen Dollar teuren **Wing Commander-Film** steht jetzt die Schauspielriege fest. Die prominentesten Darsteller sind **Malcolm McDowell** und **Jürgen Prochnow**, beide schon mit Erfahrung im WC-Universum (**WC 3 & 4/The Darkening**). Die Rolle von **Christopher Blair** übernimmt der relativ unbekannte, 22jährige **Freddie Prinze Jr.** Der Drehbeginn ist für April terminiert.

→ **EA Sports** sicherte sich für künftige Golf-Projekte die Dienste des amerikanischen Shooting Stars **Tiger Woods**, der augenblicklich souverän die Welttrangliste anführt. Bereits das nächste **PGA Tour Golf** wird wohl das Konterfei des „Tigers“ zieren, außerdem sei ein zusätzliches **Tiger Woods Golf** geplant...

→ Im August will **Software 2000** erneut **Mafiortorten** unter's Volk schleudern. Die humoristische Wirtschaftssimulation **Pizza Syndicate** der direkte Nachfolger des bereits 1994 erschienenen **Pizza Connection**.

→ Einen ganz neuen Ansatz verfolgt **3DO** mit dem nicht ganz ernst gemeinten **Action-Strategical Army Men**. Die Hauptdarsteller des isometrischen Mission-Shooters sind eben jene **Plastiksoldaten**, die in den 80er Jahren in fast jedem Kinderzimmer herumgammelten. Wissen Sie noch, was mit den Kerlchen passierte, wenn man sie unter ein Feuerzeug hielt? Zum Dahinschmelzen!

→ Endlich mal **Neues!** Bei **Puma Street Soccer** werden Fußballfans von **Pixelstorm/Sunsoft** im Spätsommer auf die Straße gejagt. Im **4-gegen-4-Modus** geht's dann auf eingezäunten Kleinfeldern um Tore, Punkte und Meisterschaft.

→ Laut Internetmeldungen haben sich die Schöpfer von **Myst** und **Riven** – beide Adventures gehören zu den meistverkauften Computerspielen überhaupt – von ihrem Entwicklungsstudio und Publisher getrennt, um eigene Wege zu gehen. Die legendären Brüder **Rand** und **Robyn Miller** legten mit der Gründung ihrer Firma **Cyan** eine der größten Erfolgsgeschichten im Entwicklerbereich hin; würde sich die Meldung bestätigen, hätte **Brøderbund** sein bedeutendstes Zugpferd verloren.

→ Eine **Mission CD** zu **Total Annihilation** erscheint bereits **Ende April**. Neben 25 Szenarien, 75 neuen Einheiten, 30 Multiplayer-Karten und 6 zusätzlichen 3D-Welten ist auch ein **Editor** enthalten. Mit letzterem lassen sich sogar neue, gerenderte 3D-Karten erstellen!



# SEI MEIN HERR

Abstraktion: Die neue Dimension  
kann verführt

Der Graben-Drache mit  
Mühe abgewehrt

Labyrinth Begegnung  
mit einem Knoisaurus

Die Unterwelt ist heißer

Die Spindel-  
kein Drachepanzer  
ist dich genug

## DEATHTRAP Dungeon

Ab Ende März  
im Handel!

Du bist in einem Grab. Es ist heiß,  
verdunstet ungenützlich und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl,  
dass Dich etwas Unterirdisches erwartet. Wie reißt Du dich hetzttest  
Ein Viech aus der Kratte, dessen Namen Du gar nicht erfahren  
müdest, stapft obenberaubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge.  
Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder  
Zu spät.

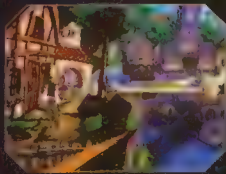
PC  
CD

PlayStation

EIDOS

Warst schärfer, Dein Schwert  
oder Dein Verstand?

THE CURSE OF  
**MONKEY  
ISLAND™**







# Die neue Epoche Inside Moves

Neues Futter für Age of Empires-Fans

In der Reihe Maximum Fun ist jetzt unter dem Titel Die neue Epoche ein Add-on-Pack zu Microsofts Strategie-Hit Age of Empires erschienen. Die CD-ROM enthält vier völlig neue Kampagnen, deren Einzelmissonen sich eng an tatsächliche historische Begebenheiten anlehnen, sowie 22 komplexe Mehrspielerkarten, die spannende Schlachten mit bis zu sieben menschlichen Spielern oder Computergegnern ermöglichen. Das offizielle Microsoft-Update zu Age of Empires, mit dem man u. a. auch die Zahl der möglichen Einheiten beliebig einstellen kann, ist ebenso Bestandteil der Erweiterungsdisk wie ein Age of Em-



Der Strategie-Guide Age of Empires: Inside Moves von Microsoft Press liefert u. a. umfassende Tips und Tricks zu allen Kampagnen.



Age of Empires – Die neue Epoche gibt sich benutzerfreundlich: Sämtliche Features sind mit wenigen Mausklicks über eine komfortable Menüführung zugänglich.

pires-Theme, das Ihrem Win95-Desktop antiken Glanz verleiht. Als reizvolle Zugabe finden Sie auf der CD noch 50 ausgewählte Mehrspielerkarten, die von Teilnehmern eines vom Computer Verlag ausgeschriebenen Levelwettbewerbs erstellt wurden. Das Age of Empires-Add-on Die neue Epoche ist zu einem Preis von DM 29,95 erhältlich.

Auch Microsoft selbst lässt Age of Empires-Fans nicht im Regen stehen und bietet unter seinem Press-Label einen 278 Seiten starken Strategie-Guide an. Das Age of Empires: Inside Moves betitelt den Paperback klärt Sie zunächst über den geschichtlichen Hintergrund auf und liefert anschließend detaillierte Beschreibungen der einzelnen Kampagnen mit ausführlichen Tips zur Vorgehensweise. Eine Einführung in die Arbeit mit dem Editor, Multiplayer-Strategien und die wichtigsten Cheats runden das informative, in leicht verständlichem Englisch geschriebene Werk ab. Sie bekommen Age of Empires: Inside Moves für DM 37,90 im Buch- und EDV-Fachhandel. ha  
Info: <http://www.microsoft.com>



Mit den vier neuen Kampagnen und 72 Multiplayerkarten der Maximum Fun Add-on-CD dürften selbst hartgesottene AoE-Spieler wieder für eine ganze Weile beschäftigt sein.

## G.o.D. of Games

Entwickler wollen Spiele selbst vermarkten

Die Sensation war perfekt, als CEO Mike Wilson seinen Entschluß bekanntgab, ION Storm zu verlassen und ein Publishing-Unternehmen der besonderen Art zu gründen: Unter dem Namen Gathering of Developers (G.o.D.) sollen sich renommierte Entwicklerteams zusammenschließen, um ihre Produkte quasi in Eigenregie zu vermarkten. Anders als bei anderen Publishing-Häusern soll bei G.o.D. die Bedeutung der eigentlichen Spieledesigner auch nach

außen hin zum Tragen kommen: Auf der Vorderseite der Verpackungen der G.o.D.-Spiele wird das Logo der Entwicklerfirma prangen, während der G.o.D.-Schriftzug auf der Rückseite Platz findet. Vornehmliches Ziel von G.o.D. ist es, den Entwicklern die Kontrolle über die Vermarktung ihrer Produkte zurückzugeben – sie bleiben weiterhin als unabhängige Unternehmen tätig, können ihre Produktionspläne selbst festlegen, aber zugleich die von G.o.D. angebotenen Dienstleistungen wie kostspielige Entwicklungstools, Qualitätssicherung, Rechtsberatung oder Internet-Anbindung in Anspruch nehmen. Eine Reihe von illustren Programmiererteams hat sich bereits für eine Kooperation mit Wilsons Gathering of Developers entschieden, darunter 3D Realms, Epic MegaGames, PopTop Software, Terminal Reality und Ritual Entertainment. ha



Mike Wilson, der Initiator von Gathering of Developers

## WÜRTE DES MONATS

Mike Wilson glaubt offensichtlich, daß er sich mit der Gründung der Gathering of Developers unter den Spiele-Publishern nicht unbedingt neue Freunde gemacht hat:

„Die Party ist vorbei [für die Spiele-Publisher], und es würde mich nicht wundern, wenn ich in meiner Post demnächst den Kopf eines Pferdes finden würde. Glücklicherweise haben wir hier in Texas unsere eigene Mafia gegründet.“

Alle Anleitungen auf einen Blick.

**DEMO-CD-ROM**

PC ACTION 4/98

# PC ACTION

## DETROIT-12

Also's Outdoors  
 Ballistics  
 Black Balls  
 Breakshot 2  
 Breakshot 3  
 Emergency  
 Foreman  
 Heavy Gear  
 Mysteries of the Old  
 NWA Live '88  
 Rebootable  
 Shooting Star Championships  
 Old School  
 The Golf Pro  
 Workweek  
 Workweek: Dark Green  
 You Don't Know Jack

Dark Steel (2000)  
 Deminorworld VI.31 - value levels  
 Direct \$ 5.00  
 Deminorworld Market Level - ESTIMATED  
 Deminorworld Market Trends  
 New Entries  
 Deminorworld 2 Area 2000 Deminorworld  
 Total Annihilation Units

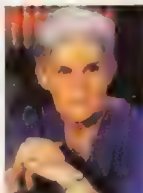
Removed Hat 2 V1.01 (bug)  
 Sales of Steel V1.10  
 Close Contact 2 V7.10  
 Demoworld V1.20  
 Secret to Redermountain  
 V1.2a Beta  
 Street War V1.20

Earth 2140 V1.71  
F1 Racing Simulation  
32X Patch (new)  
F1 Racing Simulation  
Rat Sound 84 (new)  
F1 Racing Simulation  
32X Patch (new)  
F1a Soccer '98 V1.3 (new)  
Sonic Unleashed Pro  
Performance Patch  
1-War V1.11 (new)  
Myst V1.2 (new)  
Open AL Delta Rev 1.3  
POB 32X  
Force Feedback Patch (new)  
POB USB  
Force Feedback Patch (new)  
SideWinder Game Series 2.0  
and Acceleration V2.0 Beta (new)

## Literatenspiele

## Anne McCaffrey kooperiert mit Tom Clancys Spieleschmiede Red Storm

Spätestens seit dem letzten Jahr weiß man, daß die u. a. durch ihre Romanreihen Dragonriders of Pern und Catten bekannte amerikanische Fantasy-Autorin Anne McCaffrey auch der Welt der Computerspiele aufgeschlossen gegenübersteht: Immerhin nimmt sie aktiv Anteil an der Entwicklung des Rollenspiels Dragonflight – Chronicles



Die bekannte Fantasy-Autorin Anne McCaffrey wird zukünftig mit Tom Clancys Spieleschmiede Red Storm zusammenarbeiten.

lich ein Brettspiel für vier Personen sowie ein interaktives Online-Game. Tom Clancy kommentiert die Zusammenarbeit ziemlich euphorisch: „Anne McCaffrey's Romane sind erstklassige Fantasy, und wir freuen uns, ihre einzigartige Weltsicht auch der Computerspielergemeinde näherbringen zu können. Wir denken, unser erstes gemeinsames Spiel wird einer der aufregendsten und ungewöhnlichsten Titel des Jahres 1999 werden.“ ha

## DIE ANDERE HITPARADE

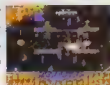
**ALL-MÄCHTIG!** Wenn es sich in Starcraft Zergs, Terrans und Protoss so richtig geben, zeigen die Blizzard-Leute einmal mehr, daß sie seit Warcraft 2 nichts von ihrem Handwerk verlernt haben!



**RUNDERNEUERT!** Was als Neuauflage eines Spieleklassikers geplant war, entpuppt sich als saftige Energiespritze fürs Echtzeitstrategie-Genre! Battlezone lässt's richtig krachen!



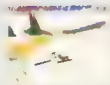
**HASENFUSS!** Egal ob man Jump&Runs mag oder nicht – Jazz Jackrabbit ist Kult, und der zweite Teil erfüllt alle Erwartungen: rasant, abwechslungsreich und auch zu mehreren ein Mordsspaß!



**TREKKER-TILT!** Nicht schlecht, aber auch nix Besonderes – neue Galaxien erschließt die Enterprise-Crew in Interplays Star Trek Pinball sicherlich nicht – keine Konkurrenz für Timeshock & Co.!



**PISTENSAU!** Wer gedenkt, auf dem PC den Ski-Assen von Nagano nachzueifern, wird mit DSF Ski zwangsläufig eine jämmerliche Bruchlandung hinlegen – schauerhaft!

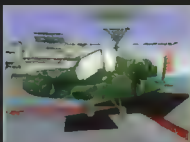
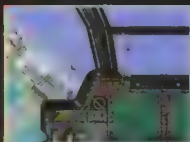


# PC ACTION

**PLUS-CD 4/98**

## DAS HEXAGON KARTELL

In dieser actionreichen Helikopter-Simulation fliegen Sie Epochen, Gunships, Hinds und diverse Mehrzweckhubschrauber in über 70 abwechslungsreichen Missionen! Der integrierte Trainingsmodus zeigt Ihnen spielend die Steuerung der Helikopter.



## FUNDSACHEN



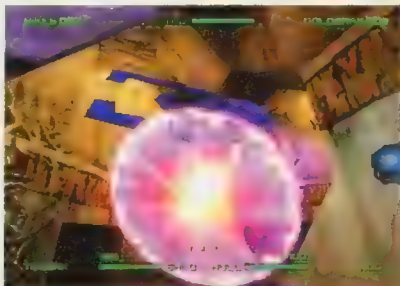
Erstaunlich, was den Spiele-Entwicklern so alles einfällt, um sich von der Masse abzuheben: Nach Virtual Reality-Helmen und Force Feedback will nun ARI Games mit GNAF - Der Schurke aus dem AL die Bandbreite der taktilen Reize in Computerspielen noch um ein besonders intimes Element erweitern: GNAF präsentiert sich als „das erste Adventure mit integrierter Zungenkuß-Prüfung!“! Leider hinterläßt das Vergnügen dann doch einen eher faden Geschmack, aber es wird sicher nicht mehr lange dauern, bis wir bei der Charaktergenerierung in Rollenspielen auch auf die Verdauungsfunktionen des Helden Einfluß nehmen dürfen...

## Forsaken

### Unofficial Website Contest

Eine clevere Werbe-Idee hat sich Acclaim für seinen Vorzeige-Actiontitel Forsaken einfallen lassen: In einem „Unofficial Website Contest“ werden begeisterte Spieler und Internet-Surfer dazu aufgerufen, die ultimative Forsaken-Homepage zu entwerfen. Die Entwickler des Spiels werden die vorgelegten Entwürfe anschließend bewerten und die zehn besten Forsaken-Sites ermitteln. Die Gewinner des Wettbewerbs erhalten jeweils ein Exemplar von Forsaken wahlweise für PC, PlayStation oder Nintendo 64. Nähere Informationen zum genauen Ablauf des Contests finden Sie auf der unten genannten Internet-Adresse. Stichtag ist der 16. April 1998. ha

Info: [http://www.acclaim.net/cgi-bin/mailling/forsaken\\_links.pl4](http://www.acclaim.net/cgi-bin/mailling/forsaken_links.pl4)



Mit einem Homepage-Wettbewerb will Acclaim die kreative Ader in den Forsaken-Fans wecken.

## HOTLINES

- **Acclaim**  
0. 80. 13.55.55 24 Stunden am Tag
- **Activision**  
C 18 01 22.5.55 (technischer Support)  
0. 80. 41.00.55 Mo-So 16"-18"  
nicht an Feiertagen
- **Art Department**  
02 34 9 32 05 50 Mo-Fr 15"-18"
- **Ascaron**  
0 52 41 96 69 33 Mo-Fr 14"-17"
- **Attic**  
0 76 31 5 43 23 Mo-Fr 10" 12", 13"-18"
- **Blue Byte**  
02 08 4 50 88 88 Mo-Do 14"-19" Fr 15"-19"
- **BMG Interactive**  
01 86 10 10 45 25 Mo-Fr 10"-17"
- **Bomco**  
0 6 07 94 31 45 Mo-Fr 15"-18"
- **Capstone**  
0 40 19 11 13 Mo-Do 18"-20"
- **Cryo Interactive**  
0 52 4 94 35 19 Mo-Fr 15"-18" Sa-So 14"-18"
- **Disney Interactive**  
0 69 66 56 85 55 Mo-Fr 11"-19"
- **EF Multimedia**  
0 52 42 97 19 29 Mo-Fr 11"-20"
- **Egmont Interactive**  
0 18 05 15 83 83 Mo-Do 18"-20"
- **Eidos Interactive**  
0 18 05 15 83 83 Mo-Fr 12"-14"-18"
- **Electronic Arts**  
0 74 04 94 05 55 Mo-Fr 9"-17"
- **Funsoft**  
0 24 14 96 51 11 Mo-Mi-Fr 15"-18"
- **Greenwood Entertainment**  
02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15"-18"
- **GT Interactive Deutschland GmbH**  
01 805-25 43 91 Mo-So 15"-20"  
nicht an Feiertagen
- **Hasbro**  
0 5 05 20 21 50 Mo-Sa 14"-20"
- **Itaron Software**  
02 41 47 75 20 Mo-Fr 15"-18"
- **Infogrames**  
01 47 14 31 06 Mo-Fr 9"-18"
- **Konami**  
02 73 61 73 52 Mo-Fr 17"-20"
- **Magic Bytes**  
0 52 41 97 19 89 Mo-Fr 17"-19"
- **Max Design**  
06 41 3 68 72 43 47 Mo-Fr 15"-18"
- **MicroProse**  
08 05 45 25 65 Mo-Fr 14"-17"
- **Mindscape**  
02 08 49 04 11a Mo-Mi-Fr 15"-18"
- **Navigo**  
089-324 66 222 Mo-Fr 13"-18"
- **NEO**  
00 43 15 07 40 80 Mo-Fr 15"-18"
- **Nintendo**  
01 41 98 06 Mo-Fr 11"-19"
- **Philips Media**  
0 24 05 92 45 Mo-Fr 15"-18"
- **Pygost**  
0 16 05 21 44 33 Mo-Fr 9"-17"
- **Ravensburger Interactive**  
07 51 86 18 44 Mo-Do 10"-19"
- **Sega**  
0 40 2 27 09 61 Mo-Fr 10"-18"
- **Sierra Cockt Vision**  
0 61 03 99 40 40 Mo-Fr 9"-19"
- **Software 2000**  
01 90 5 12 00 00 Mo-Fr 14"-19"
- **Starbyte Software**  
02 14 18 04 94 Mo-Do 18"-18"
- **Ubi Soft**  
02 11-3 38 00 33 Mo-Fr 9"-18"
- **Viacom New Media**  
01 30 82 01 15 Mo-Fr 9"-17"
- **Virgin**  
0 45-39 11 13 Mo-Do 14"-18"
- **Warner Interactive**  
0 45 27 85 53 56 Mo-Do 15"-18"



# MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

# Man kann der Presse trauen.

► "I-WAR: Die Geschichte eines Weltraum-Action-Spiels, das die Spielbarkeit der 90er Jahre mit der Grafik der 2000er verbindet." (PC Games 1/98, 88-89)



► "I-WAR: Die Geschichte eines Weltraum-Action-Spiels, das die Spielbarkeit der 90er Jahre mit der Grafik der 2000er verbindet." (PC Games 1/98, 88-89)

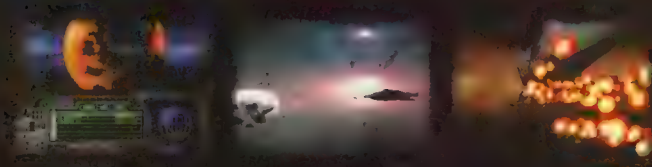


► "Ich hat I-WAR von Beginn an fasziniert und gefiel mir mit jeder Runde besser. Kein Auftrag gleicht dem anderen, das Flugverhalten ist brillant, und die Missionen sind mit Abstand die spannendsten aller Weltraumspiele." (PC Games 1/98, 89-90)



► "Die herausfordernden Aufträge sind vorbildlich erklärt, äußerst abwechslungsreich, bieten immer wieder Überraschungen und passen zur packenden Handlung." (GameStar 1/98, 83-84)

► "Erfahrenen Fliegerassen gibt I-WAR genau den richtigen Kick." (PowerPlay 1/98, 81-82)



► Wie auch immer - I-WAR ist das Weltraumspiel der 90er. Wann erlebst Du die gigantische Freiheit und Ruhm? Mehr Infos unter [i-war@bomico.com](mailto:i-war@bomico.com) und [www.bomico.de](http://www.bomico.de)

ocean



PARTICLE  
SYSTEMS

# Muß man aber nicht!

- ▶ "Ein exzellentes Spiel." (byron@stfvele.com)
- ▶ "I-War ist echt cool ... mitreißende Story ... und jede Mission eine echte Herausforderung." (stephen\_baldwin@btinternet.com)
- ▶ "Eines der besten Spiele, das ich je gespielt habe." (Ahti Mäkkö)
- ▶ "Ich liebe es!" (sean@bucks-eggst.demon.co.uk)
- ▶ "Realistisch, packend und voller Atmosphäre." (kaza)
- ▶ "Ich bin überzeugt, daß jeder, der Science-fiction genauso gerne mag wie ich, I-WAR lieben wird." (scott)



## I-WAR

die Geschichte von Nacht

REBELLION IM UNIVERSUM

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**COMICO**  
www.comico.de





The Lady, The Mage And The Knight • Rollenspiel/Action

# A KIND OF MAGIC

**Vorsicht Diablo! LMK macht dort weiter, wo Blizzards Teufelchen die Tür zugeschlagen wurde. Durch eine dichte Story, wesentlich mehr Rollenspielelemente und reichlich monströser KI dürfte sich die Coproduktion von Attic und den belgischen Larian Studios zum höllischen Blockbuster aufschwingen.**

**A**ttic rief – und wir folgten. Zur ersten spielbaren Version von LMK (vgl. PCA 2/98) luden die Schwaben ins idyllische Albstadt. Was dort zu sehen war, sollte die lange Zeit des Darbens für Rollenspieler beenden. LMK verspricht endlich die perfekte Symbiose von einem anspruchsvollen Spielsystem und 3D-Kampfaction in Echtzeit. Die Hintergrundgeschichte speist

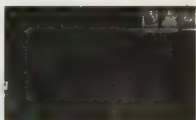
sich aus dem unerschöpflichen Fundus des Rollenspiel-Systems „Das Schwarze Auge“ und spielt etwa 400 Jahre vor der Nordland-Trilogie auf der Insel Rulat im Süden Aventuriens. Dort sind die Bewohner verzweifelt, denn urplötzlich wird die einst blühende Insel zur Todesfalle. Auf unerklärliche Weise gehen die Nahrungsvorräte zur Neige, und die Einwohner werden von tödlichen

Seuchen heimgesucht. Hilfe muß her – und so sendet der Herzog von Rulat Schiffe zum Festland, um Unterstützung anzufordern. Doch gewaltige Stürme, die Vorboten der sich ankündigenden Magierkriege, vernichten einen Großteil der Flotte, lediglich drei Abenteurer, eine Elfin, ein junger Magier und ein Krieger erreichen die Insel.

## Hereinspaziert!

Genau in die Rollen dieser drei schlüpfen Sie bei LMK und erkun-

den fortan gemeinsam die Welt von Rulat. Diese führt mitsamt ihren Bewohnern dssen ungeachtet ihr Echtzeit-Eigenleben. Rund 450 Nichtspieler-Charaktere (NPCs), davon etwa 80 spielrelevante, gehen ihren täglichen Geschäften nach, essen, handeln untereinander und löschen stets brav das Licht in den Häusern, wenn draußen die Nacht hereinbricht. In den Wäldern, Wüsten und Steppen der rund 10.000 Bildschirme großen Welt tummeln sich etwa 40 Monster, was





Deutlich sind die unterschiedlichen Beleuchtungseffekte bei Nacht und bei Tag zu sehen. Ein LMK-Tag dauert etwa zwei Stunden.

reichlich Gelegenheit zum Stufenaufstieg bietet.

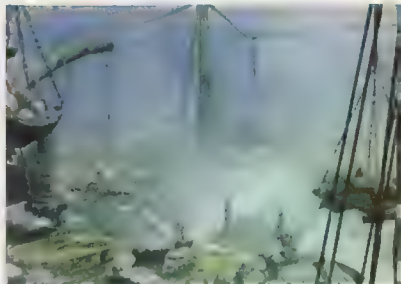
### Intelligenzbestien

Allen Bewohnern von Rulat haben Attic und die Larian Studios nicht nur eine eigene Hintergrundstory spendiert, sondern auch reichlich künstliche Intelligenz mit auf den Weg gegeben. Befinden sich Ihre Helden z. B. in einem Dungeon hinter einer Tür und verursachen ein Geräusch, so würde dieses von auf der anderen Seite der Tür lauernden – sagen wir mal – Skeletten vernommen. So weit, so gut – was dann aber passiert, ist geradezu unglaublich und KI-Premiere für ein Computerspiel: Der Skelett-Anführer wird nämlich eigenhändig die Tür öffnen, Sie entdecken und – genau! – zurücklaufen, um seine Knochenkumpanen zur Verstärkung zu holen. Ähnliche KI-Beispiele gäbe es dutzendweise aufzuzählen, was den Rahmen aber sprengen würde. Fakt ist, daß sich sämtliche NPCs tatsächlich gegenseitig wahrnehmen und sich entsprechend verhalten, was den Eindruck künstlichen Lebens erweckt. Dieser wird auch durch das

Objektsystem getragen, welches die Benutzung aller sichtbaren Gegenstände erlaubt. Heiltränke lassen sich mit Wasser zu schwächeren Elixieren verdünnen. Bäume werden zu Feuerholz, und in den Gebäuden können Sie bei Bedarf selbst die Betten verrücken.

### Klick And Play

Die gesamte Bedienung von LMK erfolgt über ein paar simple Mausclicks, wobei auf dem Spielbildschirm lediglich die Umschalt-Icons der Charaktere und deren Lebens- und Magiepunkte eingeblendet sind. Detaillierte Informationen über jeden Helden, das Inventory und die Befehlsmenus offenbaren sich durch einen rechten Mausclick. Die linke Taste dient zur Navigation und löst Aktionen aus. Die einfache Bedienung funktioniert ohne Fehl und Tadel, was insofern verblüffend ist, als Sie im Spielverlauf mit immer komplizierteren Dungeons, Rätseln, Kämpfen und Aufgaben konfrontiert werden, die Sie durch ganz Rulat scheuchen. Durch Gespräche, Handel und Aufträge der NPCs – einige davon können



Ein Ausschnitt aus dem Intro: In den Dörfern von Rulat türmen sich die Leichenberge. Wird Zeit, daß hier mal jemand aufräumt.



## DIE CHARAKTERE

LMK gewinnt seine Atmosphäre nicht zuletzt durch die drei völlig unterschiedlichen Hauptdarsteller. Das Verhalten und die Motivation der Helden wurde genau aufeinander abgestimmt und folgt natürlich den aventurischen Gesetzmäßigkeiten.

### Der Krieger

Als korgläubiger Söldner strebt der tapfere Recke den Hochmeister-Posten des Ordens der Theateritter an. Um an sein Ziel zu gelangen, wollen aber zunächst ein paar Heldentaten vollbracht sein, weshalb er den Hilferuf der Rulat-Bewohner mit Vergnügen wahrnimmt. Der Krieger benimmt sich in LMK nicht eben ritterlich, eher rauhebeinig, derb – und manchmal etwas naiv, wenn auch nicht dumm. Im Kampf ist er fürs Grobe zu haben und erweist sich als geschickt im Umgang mit jeder Art von Hieb- und Stichwaffe. Den Magier betrachtet er mit unverständigem Mißtrauen, gegenüber der Elfin wirkt er leicht tolpatschig.

### Der Magier

Als Magieschüler treibt den Zauberer zunächst der Wissensdurst nach Rulat, da er vom dort ansässigen Großmagier unterwiesen werden möchte. Schon bei der Überfahrt auf die Insel trifft er auf den Krieger und die Lady, zusammen bilden sie kurz darauf eine schlagkräftige Zweckgemeinschaft. Im Spiel wirkt der Zauberer sehr elegant, mitunter leicht arrogant. Durch sein Charisma vermag er bei Verhandlungen ebenso freundlich wie bedrohlich zu wirken. Bei Kämpfen hält er sich stets im Hintergrund. Im Spielverlauf kann er über zehn Zaubersprüche in zahlreichen Variationen verfügen.

### Die Lady

Die Elfin reist eigentlich nach Rulat, um bei der Erlösung eines verwunschenen Feenwaldes zu helfen. Nach dem Aufeinandertreffen mit dem Krieger und dem Zauberer entschließt sie sich jedoch, eine Zeitlang gemeinsam mit ihnen zu reisen, um später auf die Unterstützung der Mitstreiter bauen zu können. Auch wenn Krieger und Zauberer von ihr nicht gerade als ideale Begleitung angesehen werden, wagt die anmutige, puppenhafte Elfin hin und wieder einen Flirt. Im Kampf bevorzugt sie den Bogen, den sie ebenso gut beherrscht wie zahlreiche Heilzauber, was sie für die Gruppe sehr wertvoll macht.



Action im Dungeon. Während sich der Ritter ins Getümmel stürzt, agieren der KI-gesteuerte Zauberer und die Elfin aus größerer Distanz.



Sie sogar zeitweise anheuern – kommen Sie den Geheimnissen von Rulat so langsam auf die Schliche, an entscheidenden Stellen werden Ihnen gerenderte Zwischensequenzen serviert. Jeder Ihrer Helden wird gemäß den leicht abgespeckten DSA-Regeln stufenweise aufsteigen und nach und nach bessere Ausrüstung ergattern. Durch das Talentsystem entscheiden Sie selbst, welche Fähigkeiten Sie ausbilden wollen.

## Schöne neue Welt

Zwar müssen Sie bei der 3D-Grafik auf 3Dfx-Pixelpracht verzichten, die SVGA-Engine kommt aber

dank faszinierender Licht-, Transparenz- und Nebel effekte (auch Fog Of War!) und 16 Bit Farbtiefe auch ganz gut ohne zurecht. Rund vier Stunden sphärische Klänge plätschern aus dem CD-Laufwerk, wird's dramatisch, paßt sich die Geräuschkulisse dynamisch an. Noch ist unklar, ob alle Gespräche auch via Sprachausgabe wiedergegeben werden und wie genau der Dreispieler-Modus aussehen wird, klar scheint aber, daß LMK im Juni ein ganzes Genre aus dem Dornröschenschlaf reißen wird. Recht so!

Christian Bigge

**Systemvoraussetzungen:** IP133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

**Technik:** SVGA/SB; 3D-Sound/MMX-Support

**Multiplayer:** 3 SP, LAN

**Sprache:** Deutsch

**Hersteller:** Larian Studios/Attic

**Freigegeben:** Ende Juni 1998

☒ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

## DIE CHARAKTERE

**i** **Zu LMK stand uns Projektleiter und Programmierer Swen Vincke von den Larian Studios Rede und Antwort.**

**PC Action:** Wo genau liegen die Berührungspunkte zum Rollenspielsystem DSA?

**Swen:** Nun, zunächst einmal tiefere uns Das Schwarze Auge die Vorlage für unsere gesamte Spielwelt, die wohl noch niemals so realistisch dargestellt wurde. Aber LMK spielt im Vergleich zu „Schatten über Riva“ 400 Jahre vorher, während der Magierkriege, so daß einige Dinge natürlich etwas anders sind. Dennoch werden DSA-Veteranen z. B. zahlreiche Zaubersprüche und auch das Talentsystem wiedererkennen.

**PC Action:** Bei LMK drängt sich natürlich der Vergleich mit Diablo auf. Wo genau liegen die Berührungspunkte, und wodurch unterscheidet sich LMK vom Blizzard-Hit?

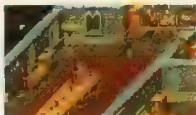
**Swen:** Zunächst einmal muß ich sagen, daß ich Diablo wirklich gern gespielt habe, aber Du kannst es wirklich nicht als Rollenspiel bezeichnen. Diablo hat uns aber etwa beim Kampfsystem inspiriert. Auch in LMK geschieht dort alles in Echtzeit und mit ein paar simplen Mausclicks, nur daß eben drei Charaktere gleichzeitig zur Verfügung stehen, deren Handlungen auf echten Rollenspiel-Stats basieren. Die Gleichzeitigkeit war ein Problem, denn Du kannst ein Rollenspiel nicht wie ein Echtzeitstrategiespiel steuern, dann wärst Du zu weit weg vom Geschehen. Also entschieden wir uns, den Spieler einen Hauptcharakter führen zu lassen und die anderen beiden über Befehle und die KI so agieren zu lassen, wie es sich der Spieler in jeder Situation wünschen würde. Das war wirklich schwierig, aber jetzt funktioniert es hervorragend.

**PC Action:** Ihr habt großen Wert auf eine möglichst realistische Darstellung einer lebendigen Welt gelegt. Wodurch erreicht Ihr das?

**Swen:** Zum Beispiel durch die KI der NPCs und Monster. Alle NPCs „leben“ wirklich, sie folgen ihrem natürlichen Tagesablauf, also essen, handeln untereinander, tragen sogar Streitigkeiten aus, legen sich schlafen usw. Das tun Sie, egal ob ein Held ihren Weg kreuzt oder nicht. Genauso die Monster: Sie interagieren miteinander, nehmen sich als Gruppe wahr und handeln auch so. Setzt Du einem unserer Orks ein Schwein und einen Helden vor die Nase, wird er sich auf das Schwein stürzen, weil es leichtere Beute bedeutet. Schließlich möchte ich an das Objektsystem erinnern. Alles, was Du in LMK siehst,



In der Folterkammer wartet ein Todesritter auf die Lady.



Wer hat denn da den Stuhl auf der Tafel des Herzogs platziert?



Mit diesen Stats hat Ihr Magier noch einen langen Weg vor sich.

kannst Du benutzen, verschieben oder kombinieren. Du hast gerade keine Waffe? Gut, demoliere einen Stuhl und benutze das abgebrochene Stuhlbein, alles kein Problem!

**PC Action:** Irre! Und wie dürfen wir uns eine typische Aufgabe in LMK vorstellen, wie transportiert Ihr die Story?

**Swen:** Hmm, da gibt's natürlich die „normalen“ Rätsel wie die Tür, die Du nur durch den geschickten Einsatz aller Charaktere öffnen kannst. Aber eigentlich entwickeln sich die meisten Aufgaben aus dem in Echtzeit ablaufenden Spiel heraus. Große Teile der Story werden durch Videosequenzen erzählt und geschehen einfach zu einem bestimmten Zeitpunkt. Der Spieler kann natürlich durch sein Verhalten den Fortgang der Handlung entscheidend beeinflussen. Beklaue Du z. B. einen Dorfbewohner und wirst dabei beobachtet, wird sich die Tat schnell in der näheren Umgebung herumsprechen, und Du wirst einen schweren Stand haben. Es könnte sogar sein, daß sich ein Dorfbewohner auf den Weg zum Herzog macht, um über die Tat Bericht zu erstatten. Wenn Du klug bist, fängst Du ihn besser ab, um es Dir mit dem Machthaber nicht zu verscherzen. Wie gesagt, viele Aufgaben und Rätsel ergeben sich aus dem Spielverlauf.

**PC Action:** Vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg!



Haben dank eines potentiellen Hits in der Hinterhand gut lachen: Johan Hamma, Managing Director Attic, Swen Vincke, Projektleiter Larian Studios, und Kurt Huyghe, Grafischer Leiter Larian Studios (v.l.).



# DAS GRAB DES PHARAO

MYSTISCH - ATEMBERAUBEND - EINMALIG  
Faszinierendes 3D-Adventure aus der Welt der Pharaonen



**PC ACTION**  
3/98

„... (verknüpft) Adventure- und Edutainment-Elemente geschickt miteinander...“ Grafik: 93%

**PC Markt & Spiel**  
3/98

„... die Präsentation (ist) phantastisch, die Atmosphäre dicht, die Story packend...“ 77%

**Games**  
4/98

„... (übertrifft) die Schönheit seines inoffiziellen Vorgängers Atlantis nochmals...“ Grafik: 94%

- Unbegrenzte 360 Grad Perspektiven in 65.000 Farben
- Omni-3D™ Grafikengine von Cryo
- 30 Charaktere mit Motion-Capture animiert
- Historische Genauigkeit, ausführliche Datenbank



CANAL+  
MULTIMEDIA

Ravensburger  
Interactive

Infoline:  
Tel.: 0751/861647  
Fax: 0751/861941

Ravensburger

Microsoft Gamestock 98

# PEACE, LOVE GAMES

Für Microsoft war der Gamestock-Event keine Premiere.

Bereits im letzten Jahr veranstaltete man im kleineren Rahmen eine ähnliche Presse-Präsentation. Neu in diesem Jahr sind die durchweg vielversprechende Qualität aller kommender Titel sowie das internationale Publikum. Ständen bislang derartige Veranstaltungen unter dem Vorzeichen „US-Only“, tummelten sich vor wenigen Wochen über 60 Pressevertreter aus aller Welt auf dem berühmten Campus in Redmond. Für jeden Computer-Interessierten dürfte ein solcher Besuch auf Software-historischem Boden ein besonderer Moment sein. Überraschend und sympathisch war in jedem Falle die Offenheit, der die auch so neugierigen Journalisten begegneten. Alle Fragen wurden geduldig beantwortet, Fotoapparate waren keine Bedrohung der Firmenexistenz. Was die ausgesuchte Gesellschaft zu sehen bekam, hätte vor einigen Jahren wohl kaum ein Computerspieler dem Software-Riesen zugetraut. Seit die Betriebssystem-Goliaths und Anwendungs-Profis an der amerikanischen Westküste aber bemerkt haben, wie trefflich sich doch auch mit Spielesoftware Geld verdienen lässt, fließen enorme Ressourcen in die Microsoft Games-Division. Tätig ist man dabei in allen Bereichen, die den Spielemarkt tangieren: eigene Spiele-Entwicklung, Kooperation mit unabhängigen

**Big M hat eingeladen. Am 17. und 18. Februar veranstaltete Microsoft an seinem Stammsitz in Redmond bei Seattle den Gamestock-Event 98. Zwei Tage lang hatten Pressevertreter aus aller Herren Länder Gelegenheit, das diesjährige Spiele-Portfolio der Amerikaner unter die Lupe zu nehmen.**

gen Entwicklern, Aufbau eines Onlinespiel-Services (siehe Netzwelt, S. 132) und Spiele-Hardware (siehe Hardware-News, S. 142). 1998 will man die erste ganz, große Ernte einbringen.

## Age of Empires 2

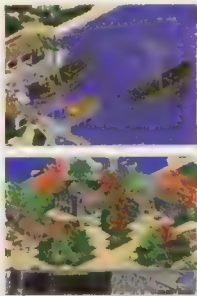
Kaum hat Microsofts Überraschungs-Hit das Echtzeitstrate-

gie-Genre kräftig aufgemischt, sich als Referenzspiel durch- und in den obersten Chart-Regionen festgesetzt, arbeiten die Ensemble Studios unter der Leitung von Bruce Shelley bereits mit Hochdruck am zweiten Teil. Nach den letzten Erfolgen in der Eisenzeit verspricht es den Spielern nun in die gesellschaftspolitischen Entwicklungen der Jahre 450 bis

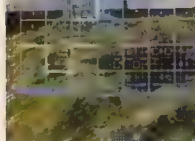
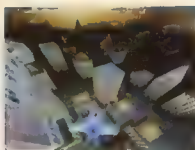
1450 nach Christus. Insgesamt 13 Kulturen, darunter Germanen, Kelten, Japaner, Byzantiner, Wikinger und Mongolen kämpfen in den einzelnen Epochen um die Vorherrschaft, befestigen ihre Burgen und erfinden schließlich das Schießpulver. Jede Zivilisation hat natürlich wieder ganz eigene Attribute und geht ihren eigenen technologischen Entwicklungsweg. Neu an AOE 2 werden für jede Kultur je eine „Spezial-Einheit“ sein, z. B. japanische Samurai, französische Ritter und englische Langbogenschützen. Darüber hinaus sollen militärische Formationen, Einzelbefehle ( Eskortieren, Patrouillieren, Verfolgen) sowie Aggressivitäts-Levels dem Kampfgeschehen neue taktische Elemente und mehr strategische Tiefe beschieren. Trotzdem will Bruce Shelley hauptsächlich Handel und diplomatische Beziehungen in den Vordergrund stellen. Der Handel mit anderen Zivilisationen stellt eine neue Ressourcequelle dar, Gold wird nur noch auf diesem Wege oder durch Raubzüge erhältlich sein. Der Einrichtung von Handelsrouten (auch zu Zielen außerhalb der Karte) und deren Schutz durch militärische Einheiten kommt damit große Bedeutung zu. Deshalb wurden die Allianz-Optionen auch nach wirtschaftlicher und militärischer Kooperation getrennt. Die augenfälligste Neuerung in AOE 2 ist aber die optische Anpassung der Grafik-Größenver-



Hier rückt ein Zug Ritter und Fußsoldaten aus. Rutscht das Fallgitter des Stadttors zu früh herunter, werden Einheiten sogar zerquetscht.



Dank der Größenverhältnisse können Schiffe geentert werden.



Über die transparente Karte werden die Einheiten kommandiert. Andere Fenster dienen der Truppbildung oder Produktion.

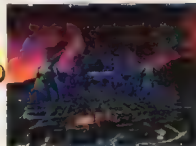
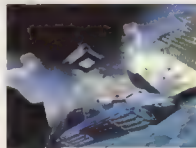
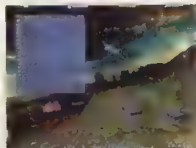
nähtnisse. Während im ersten Teil Gebäude und Umwelt im Vergleich zu den Einheiten winzig wirkten, stehen dort nun prächtige Häuser, Burgen und Befestigungen sowie gewaltige Wälder. Verblüffend dabei ist wieder die erreichte Detailfülle. Im Zuge dessen haben die Designer auch die Kartengröße um bis zu 300% erhöht, und manche Einheit benötigt an die zehn Minuten, um vom einen zum anderen Ende zu gelangen. Noch im Herbst dieses Jahres sollen sich PC-Spieler davon überzeugen können.

## Urban Assault

Ein alter Bekannter aus deutschen Landen erhält derzeit unter den Microsoft-Fittchen den letzten Schliff. Das ungewöhnliche Action-Strategie-Spiel der deutschen Design-Ästheten von Terratools wurde vor fast zwei Jahren erstmals unter dem Namen Y.P.A. bekannt (PCA ??/? berichtete). Das junge Team um den Babelsberger Filmhochschul-Professor Uli Weinberg fand schließlich in Microsoft den professionellen



Urban Assault bezieht den Großteil seiner Anziehungskraft aus dynamischen Perspektiven.



Die ungewöhnliche Farbpalette sorgt für Endzeit-Atmosphäre.

Partner. Seit dem Beginn der Zusammenarbeit hat sich Urban Assault auch zusehends von der außergewöhnlichen Spielidee zu einem international konkurrenzfähigen Produkt entwickelt. Der Einsatz neuester Direct3D-Technologien, Force-Feedback-Unter-

stützung, HighEnd-Videossequenzen, eine ausgeklügelte Benutzerführung und das ausführliche Play-Testing machen Urban Assault zu einem ganz großen Geheimtip. In einer postapokalyptischen Auseinandersetzung steuern Sie aus der Ich-Perspektive 15 verschiedene Einheiten, darunter Helikopter, Kampffjets, Satelliten, Jeeps und Panzer. Zugleich aber haben Sie auch mittels einer

transparenten Übersichtskarte die Kommandogewalt über eine gesamte Armee. Von dort aus gruppieren Sie die Truppen, geben Befehle, setzen Wegpunkte und steuern das Ressourcen-Management sowie die technologische Weiterentwicklung. Nur die richtige Balance zwischen General und Frontsoldat ist der Garant für den Sieg gegen bis zu fünf Computergegner. Hinter dem nicht-linearen Missionsbaum verbergen sich über 35 Szenarien, die

ein Spielerlebnis à la Uprising oder Battlezone versprechen. Urban Assault wird im September 1998 veröffentlicht.



## Outwars

Nach bester Starship Troopers-Manier dürfen Sie ab April mit Outwars auf Insektenjagd gehen. Der explosive 3D-Action-Shooter entführt Sie mit einer Mech-artig ausgerüsteten Spezial-Einheit auf fremde Planeten, die von Exoskelett-tragenden Aliens okkupiert sind. Der Spielverlauf erinnert dabei an eine Mischung aus MDK, Tomb Raider und Jedi Knight. Neben zahlreichen Ausrüstungsgegenständen, Unmengen skurriler Gegner und einem Arsenal an Waffen ist die Steuerung des eigenen Charakters via Jetpack ein besonderes Erlebnis. In den unterschiedlichen 3D-Welten (Tropen, Wüste, Arktis, Fabriken) spielen Umgang mit der Gravitation, räumliches Vorstellungsvermögen sowie Orientierungssinn eine große Rolle, um im Kampf bestehen zu können.



Outwars schickt den Spieler in der Rolle eines Elite-Soldaten auf die Jagd nach Insekten-Aliens. Anspruchsvoll ist die Steuerung des Jetpacks.





## CAMPUS-TOUR

Einen kurzen Blick hinter die Kulissen gab es während eines 60-minütigen Sprints über das Microsoft-Gelände. In den Bürofluchten zeigte sich, daß am Hauptsitz des Software-Riesen weniger programmiert als vielmehr designt wird. Im Mittelpunkt steht dabei der Verbraucher. Großen Wert legt man bei MS auf die Meinung der Spieler und wertet Unmengen von Registrierungskarten, Briefen und e-Mails aus, die sich mit Verbesserungswünschen oder Anregungen befassen. Wichtig für alle Microsoft-Produkte ist auch die Benutzerfreundlichkeit. In zahlreichen Sitzungen werden beispielsweise Interfaces und Menüs von Testpersonen unter die Lupe genommen. Ihr Umgang damit und ihre Reaktionen werden hinter verspiegelten Wänden genau beobachtet, aufgezeichnet und ausgewertet. Ansonsten verfügt Microsoft in Redmond über technische Möglichkeiten vom Feinsten, TV-Studios, Animations- und Renderfarmen, Musik- und Ton-Studios ebenso wie große Playtesting- und Usability-Abteilungen sollen immer den höchsten Ansprüchen gerecht werden können.



Video- und Animations-Studio.



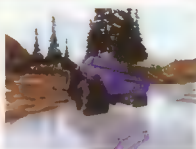
High-Tech bei der Vertonung.



Designstudien im Hardwarelabor.



Die Monster-Karoszen lassen sich nach Herzenslust demolieren.



Die schnelle 3D-Engine arbeitet mit realistischen Spezialeffekten.

## Monster Truck Madness 2

Ein typisch amerikanisches Spiel steht mit der Fortsetzung der Monster Truck-Serie in den Startlöchern. Können diesem Renn- und Funsport hierzulande vielleicht nur wenige etwas abgewinnen, sind die Monster Trucks in den USA der große Hit. Internationales Aufsehen aber wird die neue, 3D-beschleunigte Grafik-Engine erregen. In bis dato unbekannter Detailfülle steuern Sie die Boliden durch Regen, Nebel, Schnee und Schlamm. Natürlich gibt es eine Reihe neuer Trucks zu bestaunen, mit da-

bei die WCW-gesponserten Wrestling-Monster Hollywood Hoogan, Stinger und The Outsiders. Insbesondere das Schadensmodell ist eine bemerkenswerte Ergänzung. Die Karosserien lassen sich jetzt nämlich wunderschön malträtieren. Mittels Morphingeffekten werden Kotflügel eingedellt, Truckdächer gequetscht oder Motorhauben niedergewalzt. Neben zehn neuen Strecken erhält auch das Multiplayerspiel neue Möglichkeiten. In dem King of the Hill-Spiel kämpfen in einer Arena zwei Trucks um die Vorherrschaft auf einem Erdhügel. Mit AGP-Grafik und Force Feed-



Besonders mit dem neuen SideWinder Freestyle Pro spielt sich Motocross Madness hervorragend.



Über 16 verschiedene Stunts können bei der rasanten Jagd um Bestnoten eingelegt werden.

back-Unterstützung soll MTM 2 noch bis Mitte des Jahres in die Händlerregale poltern.

## Motocross Madness



Eine echte Überraschung gab es während des Gametests mit dem Motorrad-Offroad zu erleben. Vom eigentlichen Spiel gab es zwar noch nicht allzuviel zu sehen, aber eine Technologie-Demo zeigte insbesondere mit dem neuen Spiele-Controller Freestyle Pro (siehe Hardware-News, S. 142) das Fun-Potential. Das im Herbst erscheinende Motocross Madness versteht sich als Rennspiel und Stunt-Simulator, mit dem 16 spektakuläre Bike-Aktionen vollführt werden können. In 20 Arenen kämpfen Sie um Bestzeiten und Stunt-Noten. Ein von Spielern stets dankbar aufgenommenes Feature ist der integrierte Kurs-Editor, der es ermöglicht, eigene Strecken zu kreieren.

## Spittfire



All jenen, die während eines Fluges mit dem MS Flugsimulator immer mit der Stirn auf der Tastatur eingeknickt sind, kann nun geholfen werden. Die historische Luftkampsimulation Spittfire basiert auf der Engine des Zivil-Simulators, der damit endlich auch einen funktionsfähigen Feuerknopf erhält. Zwei Kampagnen (Kampf um England, Juli bis Oktober 1940, und Kampf um Europa, Juni 1943 bis April 1945) sind jeweils in drei Phasen unterteilt, die den Fortgang des Zweiten Weltkriegs beschreiben.



## Dune 2000 • Echtzeitstrategie

## REMAKE

Wir schreiben das Jahr 10.191. In dieser Zeit ist das kostbarste Gut das Spice Melange. Spice verlängert das Leben. Spice gibt es nur auf einem einzigen Planeten im ganzen Universum, dem Planeten Arrakis, auch bekannt als Dune.

Dune 2000 basiert auf Frank Herberts Romanen über den Wüstenplaneten und vereint deren Atmosphäre mit der Optik des David Lynch-Kinofilms aus dem Jahr 1984. Dune 2000 ist im Grunde kein wirklich neues Spiel, sondern die zeitgemäße Neuauflage des für die Computerspielgeschichte richtungsweisenden Dune 2 aus dem Jahr 1992. Es ist wichtig zu wissen, daß es sich um keinen Nachfolger, sondern ein astreines Remake handelt. Auch die Technologie scheint mehr auf C&C und

Alarmstufe Rot zu beruhen, als schon einen Ausblick auf C&C 3 Tibarian Sun zu geben. Westwood-Chief Brett Sperry: „Damals war Dune für mich und das ganze Design-Team eine echte Inspiration. Es ist eine Welt voller politischer Intrigen und versteckter Gefahren. Das ist ein toller Ausgangspunkt für ein Spiel, und mit dem neuen und verbesserten Design ist es wieder ein Heidenspaß, dort Krieg zu führen.“ Die Ausgangssituation ist einfach: Drei Adelsfamilien kämpfen um die Vorherrschaft und die Spice-Ressourcen auf dem Planeten Arrakis. Sie als Spieler übernehmen wahlweise die Rolle der Artreiden, Harkonnen oder Ordos. Aber nicht nur Ihre Gegner sind auf Dune gefährlich. Auch die Umwelt des Wüstenplaneten ist alles andere als lebensfreundlich. Ihre Bodentruppen kommen in den Sandmeeren nur sehr langsam voran und bewegen sich träge. Außerdem muß stets auf eine weitere Besonderheit des



Wüstenplaneten achtgegeben werden: den riesigen Sandwürm. Angeklockt durch Vibrationen an der Oberfläche, kann diese außergewöhnliche Lebensform ganze Armeen in die Tiefe reißen. Für Bauherren auf Dune ist es wichtig zu wissen, daß für die Grundsteinlegung nur felsige Untergründe in Frage kommen. Außerdem müssen Sie für jedes Bauwerk erst einmal ein Fundament aus riesigen Metallplatten verlegen.

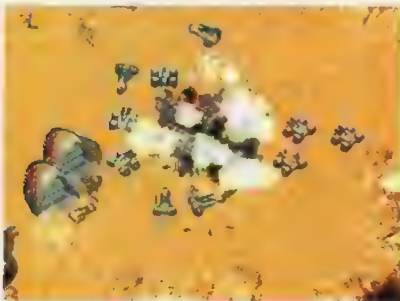
## Renovierungsarbeit

Ansonsten ist der Spielverlauf mit C&C und vielen anderen Echtzeitstrategie-Spielen vergleichbar, die

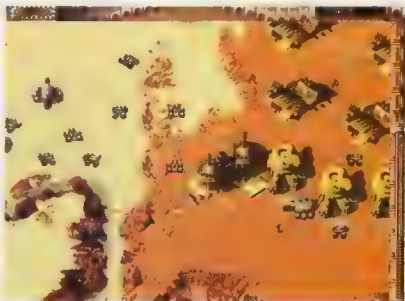
aber eigentlich alle von Dune 2 „abgeschrieben“ haben. Sie schicken Ihre Erntemaschinen nach draußen, um das wertvolle Spice aus der staubigen Dune-Oberfläche zu fördern. Sie bauen Schritt für Schritt Ihre Basis auf und forschen nach immer höher entwickelten Einrichtungen und Waffen. Währenddessen gilt es, die Gegner in Schach zu halten und schließlich von der Spielkarte zu pusten. Im Gegensatz zum Spielprinzip bedurften andere Punkte sehr wohl einer gehörigen Überarbeitung, besonders die Benutzerführung des Originals. Damals wurden die Einheiten noch einzeln per Maus-



Eine Tarnkappen-Einheit erkundet die gegnerische Basis. Neu ist der 3D-Look des Cursors.



Die neue 16 Bit-Grafik-Engine zeigt einige optische Spezialeffekte, wie transparente Explosionen und Rauchschwaden.



Nahe dieser Ordosbasis gibt es große Spice-Vorkommen. Die sechs-rädrigen Ernter werden beim Schürfen von Quad-Einheiten eskortiert.



# DIE SAISON GEHT WEITER! JETZT AUF PC

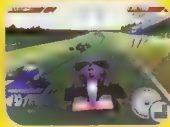
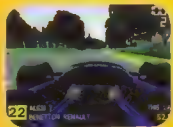
## FORMEL 1

# 97

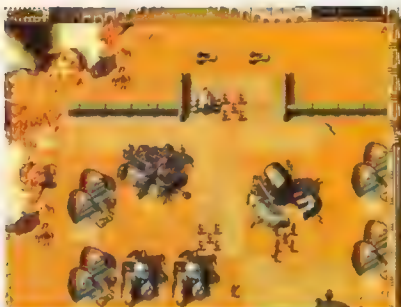


**DIE FORMEL 1 - SIMULATION 1997 MIT OFFIZIELLER FIA - LIZENZ**

- ALLE RENNSTRECKEN • ALLE TEAMS • SÄMTLICHE FAHRER
- 8 KAMERAPERSPEKTIVEN • WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN
- SPEKTAKULÄRE 3D-KOLLISIONEN
- LIVE-KOMMENTARE VON JOCHEN MASS UND HEIKO WABER (RTL)
- MULTIPLAYER-OPTION FÜR BIS ZU 8 SPIELER.



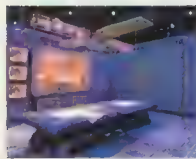
[www.psygnosis.com](http://www.psygnosis.com)



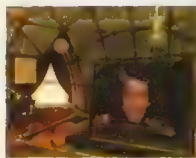
Für manche Gebäude ist der natürliche Sand-Untergrund des Planeten zu instabil. Erst das Verlegen von Stahlplatten gibt Sicherheit.

klick aktiviert, eine Aktion wie „Move“ oder „Attack“ zugewiesen und dann in der Karte der Zielpunkt festgelegt. Dune 2000 verfügt nun über ein zeitgemäßes, komfortables Drag&Click-Interface. Plötzlich aber bemerken die Designer, daß mit der modernen Menüführung das Spiel viel zu leicht wurde. Das ursprüngliche Missionsdesign war auf eine so effiziente Spielweise gar nicht ausgelegt. Leichte Korrekturen im Missionsdesign und eine Überarbeitung des Map-Layouts sollen aber wieder eine ausgewogene Spielbalan-

ce herstellen. Jede der 27 Haupt-Missionen (neun für jede Partei) wurde leicht überarbeitet. Zusätzlich spendierte Westwood optionale Zusatz-Aufträge, die die Gesamtzahl der Missionen auf über 40 ansteigen lassen. Völlig neu ist natürlich die grafische Darstellung, die mit 16 Bit Farbtiefe arbeitet und über ansehnliche Special Effects verfügt. Explosionen werden jetzt über ein Partikelsystem in Szene gesetzt, Rauchschwaden, Raketenflugbahnen und Feuerwände sind transparent, und das Schlachtgetümmel wird in echtzeitberechnete Lichteffekte gehüllt. Neu abgedrehte Video-Mission-Briefings dienen dazu, auf jeden neuen Einsatz dramatisch einzustimmen und eine dichte Spielatmosphäre zu schaffen. Die Filmsequenzen sind stark an die Kulissen und Kostüme des Kinofilms angelehnt. Einer der Hauptgründe für das späte Remake von Dune 2 sind die modernen Multiplayer-Spielmöglichkeiten via TCP/IP oder LAN.



In aufwendig gerenderte Hintergründe werden die mit sechs Schauspielern gedrehten Mission-Briefings eingestant.



Anhand von Szenen aus dem Kinofilm von David Lynch werden die Geschichte und die gesellschaftlichen Zusammenhänge von Dune erklärt.

Brett Sperry: „Dune 2 ist immer noch sehr populär bei unseren Fans. Deswegen wollten wir den Klassiker aufräumen und all den Dune-Fans auch die Möglichkeit eines Multiplayer-Spiels geben. Zugleich können aber alle Neuesteiger die Faszination dieser Welt kennenlernen.“ Sicher ist bis dato, daß vier Spieler an einem gemeinsamen Spiel teilnehmen können. Westwood aber hofft, bis zur Veröffentlichung im Juli eine Acht-Spieler-Plattform anbieten zu können.

Christian Müller



## RENOVIERTE INFRASTRUKTUR

Altgediente Dune 2-Veteranen werden alle folgenden Gebäude und Einheiten aus dem Effek kennen, denn Dune 2000 verfügt in dieser Hinsicht über keinerlei Neuerungen. Lediglich ein Ingenieur (bekannt aus C&C) kümmert sich jetzt um Reparaturen.



Atreiden Harkonnen Ordo

In derartigen Kasernen produzieren und trainieren die drei Parteien ihre leichten Infanterie-Einheiten.

Raffinerie

Die Grund-lage jeglicher Produktion. Die Ernter transportieren das geforderte Spice zu den Raffinerien, wo es veredelt und in Silos gelagert wird und schließlich als Ressource zum Bau weiterer Einheiten oder Gebäude dient.

Die Ernter transportieren das geforderte Spice zu den Raffinerien, wo es veredelt und in Silos gelagert wird und schließlich als Ressource zum Bau weiterer Einheiten oder Gebäude dient.



Carrion

Der leicht gepanzerte und unbewaffnete Transporter bewegt vor allem die trägen Erntemaschinen zwischen Raffinerie und Mine, kann aber auch anderes schweres Gerät transportieren.



MCV

Das „Mobile Construction Vehicle“ verwandelt sich auf einem geeigneten, felsigen Untergrund in einen Bauhof.



Ornithopter

Das sehr wendige und schnelle Luftfahrzeug bewegt sich mit seinen mechanischen Flügeln behende in der Luft und kann Raketen abfeuern.



Palast

Palast sind Auszeichnungen für siegreiche Anführer, die sich durch besondere Tapferkeit ausgezeichnet haben.



Abwehr-turm

Die stationäre Defensiv-Einrichtung feuert panzerbrechende Geschosse auf in Reichweite befindliche feindliche Einheiten.



Deviator

Der eigentliche Standard-Panzer wurde von den Ordos modifiziert und feuert eine einzelne Nervengas-Rakete ab. Sie läßt getroffenes Gerät unbeschädigt, verwirrt aber feindliche Truppen und kann sogar deren Gesinnung umkippen lassen.



Bauhof

Ein funktionierender Bauhof ist die Grundvoraussetzung, um weitere Gebäude bauen zu können.



Trike

Das wendige Dreirad ist nur leicht gepanzert, verfügt aber über ein doppelstöckiges Maschinen-gewehr und große Schnelligkeit.



Quad

Ein wenig langsamer als das Trike, vertraut das allradgetriebene Fahrzeug auf seine Brandgeschosse aus einer Zwillingsskanone.



Fabrik

Mit dieser Einrichtung können gepanzerte Kampf-Fahrzeuge und auch die wichtigen Erntemaschinen gebaut werden.



Ernter

Diese Erntemaschinen bringen das wertvolle Spice ein. Der nutzlose Sand, in dem es gedeiht, wird einfach ausgestoßen.



Trike

Das wendige Dreirad ist nur leicht gepanzert, verfügt aber über ein doppelstöckiges Maschinen-gewehr und große Schnelligkeit.



Quad

Ein wenig langsamer als das Trike, vertraut das allradgetriebene Fahrzeug auf seine Brandgeschosse aus einer Zwillingsskanone.



Trike

Das wendige Dreirad ist nur leicht gepanzert, verfügt aber über ein doppelstöckiges Maschinen-gewehr und große Schnelligkeit.

Systemanforderungen: P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Hersteller: WESTWOOD

Multiplayer: 4 Sp., LAN, TCP/IP

Sprache: englisch

Handsteuerung: Westwood

Erscheinungstermin: Juli 1998

☐ Action ☐ Mittel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

# INTELLIGENZ...



<http://www.blizzard.com>



Emergency • Echtzeitstrategie

# MEISERS ERBE?

Hans Meiser braucht vor einem Dasein als Rentner nicht mehr länger bange zu sein. Sollte seine Sendung Notruf irgendwann einmal wegen mangelnder Einschaltquoten abgesetzt werden, darf sich die Silberlocke bei Topwares kommendem Echtzeit-Strategiespiel Emergency höchstpersönlich als Retter versuchen.



**Unschöne Bescherung:** Der Christbaum hat Feuer gefangen und das ganze Haus in Brand gesetzt, bald steht der gesamte Straßenzug in Flammen.



**Videos zeigen, was den Rettungsdienst als nächstes erwartet. Ein Rennunfall sorgt für hektische Betriebsamkeit.**



Emergency ist ein Sammelsurium an Katastrophen. Der Spieler wird mit insgesamt 30 Schreckensszenarien konfrontiert, wobei Hausbrände und schwere Verkehrsunfälle noch die harmlosesten Unglücke sind. Unter anderem bekommt er es mit einem Flugzeugabsturz, einem Staudammbruch, einem Reaktorstörfall, einem Bombenanschlag und einem Erdbeben zu tun. Für den PC-Besitzer geht es darum, als alleinverantwortlicher Einsatzleiter Menschenleben zu retten. Dazu muß er Fahrzeuge und Personal möglichst schnell und kostengünstig einsetzen. Jeder Mission geht ein gerendertes Digitalfilmen voraus, das die Ursache und den Verlauf des Unglücks zeigt. Das Spiel selbst ist aus einer Perspektive von schräg oben zu sehen. In der Rettungszentrale sucht der PC-Besitzer die



**Schwerer Unfall:** Der Spieler muß zwei Verletzte versorgen und ausgelaufenen Treibstoff binden. Damit es zu keinem Verkehrschaos kommt, setzt er Polizeibeamte ein.

für den Einsatz nötigen Fahrzeuge aus. Emergency bietet rund zwei Dutzend Gefährte, wobei zunächst eine Untergliederung in Feuerwehr-, Rettungs- und Polizeizweigen besteht. Außerdem sind die Mobile unterschiedlich ausgestattet, was sich entsprechend auf die Kosten auswirkt.

## Budget begrenzt

Unter anderem stehen günstige Löschfahrzeuge, normale Rettungstransporter oder Streifenwagen zur Verfügung. Größere Unglücke erfordern dagegen den erheblich kostenintensiveren Einsatz von Löschflugzeugen, transportablen Brücken, Motorbooten, Krankenhauszelten oder polizeilichen Wasserwerfern. Dabei ist es sehr wichtig, ordentlich mit den Finanzen umzugehen, da jede Mission eine Budgetgrenze vorgibt. Für eine erfolgreiche Rettungsaktion ist darüber hinaus entscheidend, ob der Spieler das richtige Fachpersonal ausgewählt hat. Sind die Einsatzkräfte erst

einmal vor Ort, geht der Streß weiter. Feuerwehrleute löschen nicht nur Brände, sondern befreien Menschen per Rettungsschere aus Autowracks, sie binden ausgelaufenen Treibstoff und entfernen mit Motorsägen im Weg stehendes Gestrüpp. Ärzte leisten Erste Hilfe, und Sanitäter verladen die Opfer in die Rettungswagen oder -helikopter. Polizeibeamte sichern Unfallstellen ab, nehmen verdächtige Personen fest oder verschrecken herumstehende Gaffer, die die Rettungsaktion behindern. Die Steuerung erfolgt per Maus und ist auch dank einer Tutorialmission leicht zu lernen. Mit einem Linksklick löst man eine Aktion aus oder wählt ein Objekt. Ein Rechtsklick bricht eine Aktion ab oder führt zum Verlassen des aktuellen Bildschirms. Auch die logische und einfach aufgebaute Struktur mit wenigen Menüs – das hat unsere Preview-Version gezeigt – sorgt für hohe Einsteigerfreundlichkeit.

Harald Fränkel

**Verbrauchstiefe:** mind. P120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 o. NT 4.0

**Technik:** SVGA/SB, CD-Audio

**Multiplayer:** k., Multiplayer-Option

**Sprache:** deutsch, wenig

**Genre:** Action

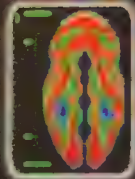
**ersch.** Mär./Jun.

☐ Action ☐ Rätsel

☒ Strategie

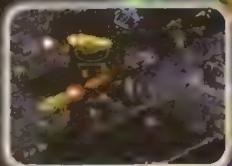
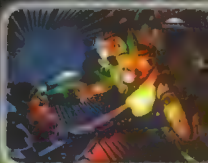
☐ Wirtschaft

**36** Welche Einsatzfahrzeuge und welches Personal werden für das Unglück benötigt? In der Rettungsbasis fällt die Entscheidung.



IDENTIFIKATION: PROTOSS  
HOCHENTWICKELTE INTELLIGENZ  
PSYCHIKRÄFTE

# ...BESTIE



In Kürze live auf Ihrem Bildschirm

Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels

StarCraft



Microsoft is a registered trademark of Microsoft Corp. © 1997 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans • Adventure

# HOFFNUNGST



Wer die im wahrsten Sinne des Wortes feurige Drachenkönigin Alexstrasza aufsucht, sollte für heiße Überraschungen gewappnet sein.

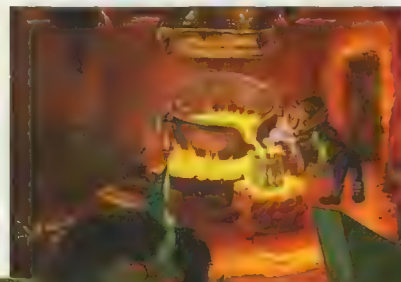
Spätestens seit Warcraft II war abzusehen, daß Blizzards epische Saga um Orks und Menschen mehr hergeben würde als zwei Echtzeit-Strategiespiele. Die Geschichte schrie förmlich danach, weitererzählt zu werden – und welches Genre könnte sich für ein derartiges Projekt besser eignen als das klassische Adventure?!

**E**s ist schon eigenartig, aber Blizzard hat wohl eine besonders glückliche Hand, wenn es darum geht, vernachlässigte oder scheinbar überholte Spielgattungen mit neuem Leben zu erfüllen: 1994 machte Warcraft fast zeitgleich mit Westwoods C&C den bis dahin von rundenbasierten Titeln beherrschten Strategiebereich auch für „Normalspieler“ interessant, und anschließend legte Blizzard mit Diablo eine „leicht verdäuliche“, aber dennoch ungeheuer faszinierende Rollenspielvariante vor, die ebenfalls breite Spieler-schichten für ein bislang eher mißtrauisch beäugtes Genre ge-

winnen konnte. Nun haben sich die Spieledesigner von Blizzard mit Warcraft Adventures: Lord of the Clans wieder einer Gattung angenommen, der in letzter Zeit bis auf wenige Ausnahmen kein durchschlagender Erfolg mehr beschieden war. Adventures haben sich im Lauf der Jahre von einem der wichtigsten Spielegenres zum sprichwörtlichen Mauerblümchen entwickelt – eine Renaissance, wie Blizzard sie einläuten könnte, käme da gerade recht...

## Wiedervereinigung

Die Story von Lord of the Clans knüpft direkt ans Ende der Warcraft II-Missiondisk Beyond the Dark Portal an: Die Menschen von Azeroth hatten gemeinsam mit ihren Verbündeten einen überwöl-





# TRÄGER

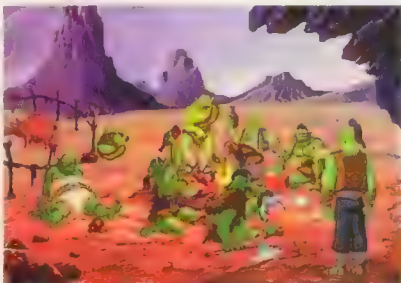
tigenden Sieg über die finsternen grünen Orks errungen, Dranor geplündert und den Zugang der Orks nach Azeroth für alle Zeiten zerstört. Nach dieser Niederlage wurden die orkischen Horden in alle Winde zerstreut – manche Orks fristeten ihr Leben dumm als Gefangene der Menschen und vergaßen mit der Zeit, wo sie eigentlich herkommen. Die Gefahr, die den Bewohnern von Azeroth von den Orks drohte, schien endgültig gebannt zu sein. Auch Lieutenant Blackmore ahnt nichts Böses, als er ein orkisches Findelkind namens Thrall vom Schlachtfeld mit nach Hause nimmt, um es als devoten Sklaven zu erziehen. Schon bald muß er feststellen, daß Thrall seinen Artgenossen intellektuell überlegen ist und durchaus seinen eigenen Kopf hat. Was Blackmore nicht weiß: In Thralls Adern pulsiert aristokratisches Blut – er ist der leibliche Sohn von Durotan, dem früheren Chef des Frost Wolf-Clans. Seine Bestimmung ist es, die orkischen Horden wieder zusammenzuführen und als mächtiger Herrscher die Zwistigkeiten der Clans untereinander zu beenden. Bis dieses Ziel erreicht ist, muß Thrall viele Abenteuer bestehen, den obligaten Gefahren trotzen und vor allem viel Überzeugungsarbeit leisten. Die meisten Orks dämmern nämlich lieber von Mahlzeit zu Mahlzeit vor sich hin, statt sich für irgendwelche hehren politischen Ideale zu begeistern.

## Traditionsbewußt

Selbstverständlich sind Sie es, der Thrall auf seiner Mission zum Erfolg verhelfen muß, und das tun Sie über ein intuitives, ein Lucas-Arts-Adventures wie Vollgas oder The Curse of Monkey Island erinnerndes Point & Click-Interface: Sobald Sie ein Objekt damit auswählen, öffnet sich ein Icon-Fenster mit Symbolen für Auge, Mund und Hand, die für Aktionen wie



*Der einst mächtige Clanchef Durotan ist der leibliche Vater unseres Helden Thrall.*



*Nach dem Sieg der Menschen besteht für die meisten Orks der einzige Lebenszweck darin, den eigenen Bauch so oft wie möglich mit schmackhaften Delikatessen vollzuschlagen – Thrall hat es da schwer, treue Verbündete für seine Mission zu finden.*

Untersuchen, Sprechen und Benutzen stehen. Ein Knochen in der unteren linken Bildschirmecke dient als Inventory, in dem Sie Items verstauen können – die Zahl der mitgeführten Gegenstände bleibt stets überschaubar und läßt deren Verwendung nicht in blindwütige Trial & Error-Orgien ausarten. Derart gerüstet begeben Sie sich in eine mehr als 60 Locations umfassende Cartoon-Welt aus Wald-, Gebirgs- und Sumpflandschaften, und Sie interagieren mit ca. 70 verschiedenen animierten Charakteren, von denen Ihnen der eine oder andere sicher bekannt vorkommt: Clan-Chef Ogrim Doomhammer macht ebenso seine Aufwartung wie die Drachenkönigin Alexstraza oder der Troll Zuljin. Neu hinzugekommen ist neben



*Weil Thrall nicht bereit ist, sich den Menschen von Azeroth ohne Wenn und Aber unterzuordnen, findet er sich in der Anfangsphase des Spiels hinter Schloß und Riegel wieder.*

schen Story und auf die Herausarbeitung der Charaktere. Sowohl Grafik als auch Sound dürften dabei eigentlich kaum Wünsche offenlassen: Mit dem Zeichentrick-Design sind vornehmlich russische Künstler von Bizzards Schwesterfirma Davidson Associates betraut, die ihr Können bereits überzeugend in Education-Titeln unter Beweis gestellt haben. Für die englische Sprachausgabe konnte ebenfalls eine hochkarätige Besetzung gewonnen werden: Neben Clancy Brown (Highlander), der die Rolle des Helden Thrall übernimmt, sind u. a. Tony Jay (Disneys Glöckner von Notre Dame) und Peter Cullen mit von der Partie. Ein klassischer Orchester-Soundtrack im Stil von Warcraft II wird zudem dafür sorgen, daß sich die Fans der beiden Vorgängerspiele auch in Lord of the Clans sofort zuhause fühlen. Es bleibt abzuwarten, ob Blizzard mit diesem Titel ein ähnlicher Überraschungscoup gelingt wie seinerzeit mit den beiden Echtzeitstrategicals und mit Diablo. Wenn Lord of the Clans jedoch nur annähernd so erfolgreich wird wie vor wenigen Wochen The Curse of Monkey Island, wäre für das Adventure-Genre schon viel gewonnen...

Herbert Aichinger

Voraussetzung: Pentium, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Technik: SVGA/3B

Multiplayer: keine Multiplayer-Option

Sprache: deutsch

Hersteller: Blizzard/CUC

Erschein: 2. Quartal 1998

Action

Ratse

Strategie

Wirtschaft

James Bond • Return Fire II • WarGames

# ELEFANTENHO

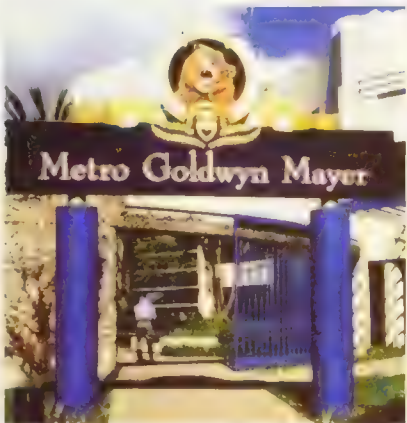
Während andere Hollywood-Giganten ihre Ausflüge in die Welt der Computerspiele bereits hinter sich haben, legt MGM jetzt erst richtig los. Klasse statt Masse lautet nun das Motto, und um die hitverdächtigen Spiele auf dem Markt angemessen plazieren zu können, bedient sich MGM neuerdings des geballten Vertriebs- und Marketing-Know-hows von Electronic Arts...

MGM hat offensichtlich gelernt, daß sich die Gelegenheiten der Filmindustrie nicht ohne weiteres auf den Computerspiele-Bereich übertragen lassen – es reicht einfach nicht, mittelprachtige Spiele mit einer erfolgreichen Filmlicenz zu schmücken. Ron Frankel, Präsident von MGM interactive, setzt deshalb die Akzente auch völlig anders: „Wir sind in diesem Geschäft, um tolle Spiele zu machen. Die Lizenz ist dabei nicht die Hauptsache – es kommt vielmehr auf ein gut ausbalanciertes Gameplay an. Unser Ziel ist es, tiefe, innovative Produkte auf den Markt zu bringen, die MGM einen guten Ruf bei den Konsumenten sichern.“ Besonderes Augenmerk will Frankel auch auf den europäischen Markt richten, dessen Bedeutung von anderen US-Firmen seiner Meinung nach bisher oft unterschätzt wurde. Mit Electronic Arts glaubt MGM den richtigen Partner gefunden zu haben, um die eigenen Produkte weltweit er-

folgreich an den Mann zu bringen – EA wird sich nicht nur um den Vertrieb der MGM-Spiele kümmern, sondern übernimmt auch das Marketing. Im laufenden Jahr stehen mit WarGames, Return Fire 2 und einem James Bond-Actionspiel drei Releases für Win95-PCs an. Auf einer Pressetour zum MGM-Hauptquartier im sonnigen Kalifornien hatten wir schon mal Gelegenheit, erste Informationen über die Neuheiten zu sammeln.

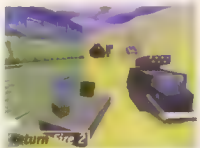
## Kriegsspiele für Hacker

Seit ca. zwei Jahren ist bei den britischen Interactive Studios das 3D-Echtzeitstrategie-Spiel WarGames in Entwicklung – das Spielkonzept entstand zunächst ohne direkten Bezug zu dem John Badham-Kultfilm aus dem Jahre 1983. Erst als sich herauskristallisierte, daß MGM für das Spiel die WarGames-Lizenz zur Verfügung stellen würde, arbeitete man die Hintergrundstory aus, die an die Geschehnisse im Film direkt anknüpft: David Lightman arbeitet mittlerweile für die US-Regierung und programmiert das „War Ope-



rations Planned Response“-System (WOPR) neu, um künftige fatale Fehlfunktionen auszuschließen. Als leidenschaftlicher Computerspieler macht David die WOPR-Szenarien der Online-Gemeinde zugänglich. WOPR mißinterpretiert die Partien der Online-Gamer als echte Bedrohung und setzt die Kriegsmaschinerie in Gang – Ihre Chance, an den WarGames teilzunehmen. Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres spielen sich die zahlreichen Missionen von WarGames in echten dreidimensionalen Environments ab, die nicht tile-, sondern vektorbasiert sind. Dadurch bekommt der Spieler die Möglichkeit, das Terrain ganz nach seinen Erfordernissen frei zu drehen und zu zoomen. Ein intuitives Interface, das ausgiebig von der rechten Maustaste Gebrauch macht, erleichtert das

schnelle Reagieren auf brenzlige Situationen, und eine umfangreiche, kontextsensitive Online-Hilfe macht das Handbuchstudium praktisch überflüssig. Manche Spieler werden vielleicht die aus anderen Produkten bekannte Research-Funktion zum Erforschen neuer Einheiten vermissen – in WarGames sind die mehr als 100 Units, die vom einfachen Jeep über Paratroopers bis hin zu Missile-Tanks reichen, von Anfang an



In solchen Depots versorgt man seine Units mit neuer Munition.



Der Sitz von MGM interactive am Cloverfield Boulevard in L.A.

## Titel

WarGames  
Return Fire 2  
James Bond: Tomorrow Never Dies

## Genre

Echtzeitstrategie  
Action  
Action

## Entwickler

Interactive Studios  
Prolific Publishing  
Black Ops Entertainment

## Veröffentlichung

Mai 1998  
Sommer 1998  
4. Quartal 1998

# DOCHZEIT

vorhanden. Einschränkungen beim Aufbau der Streitkräfte werden einem hauptsächlich durch die begrenzt verfügbaren Geldmittel auferlegt. Lediglich das „Hacken“ an Computerterminals bringt einem zuweilen neue Ressourcen und Möglichkeiten der Einflußnahme auf den Gegner ein. Umfangreiche Mehrspieler-Optionen über Nullmodem, Netz oder Internet für voraussichtlich vier bis acht Teilnehmer tragen dem allgemeinen Trend zu Multiplayer-Sessions Rechnung. Die PC-Version von WarGames ist gegenwärtig zu über 90% fertiggestellt und soll bereits im Mai erscheinen.

## Feuerkraft voraus!

Begeisterte Action-Spieler werden sich vielleicht noch an die Titel Fire Power und Return Fire erinnern. Prolific Publishing arbeitet zur Zeit mit viel Enthusiasmus am Sequel Return Fire 2, das das altbekannte Capture the Flag-Spielprinzip in zeitgemäßer Form wieder aufgreift. Mit Hilfe von diversen Fahr- und Flugvehikeln (Jeep, Panzer, Helikopter, PT-Boot etc.) macht man sich auf, dem Feind das Handwerk zu legen, und versucht, den Turm zu erobern, in dem sich die gegnerische Fahne



Viel Abwechslung bietet WarGames im Landschaftsdesign: Eine Wüste, die Alpen, die Niederlande, der Ferne Osten, eine Stadt und der Pazifik sind die Schauplätze der Auseinandersetzungen.

befindet. Unterwegs darf man seinen destruktiven Gelüsten (fast) freien Lauf lassen, denn nahezu jedes Element in den dreidimensionalen Landschaften (Wüste, Stadt, Schnee, Dschungel) ist zerstörbar. Ein besonderes Highlight des Programms stellt der Multiplayer-Modus dar, in dem sich bis zu vier Spieler um einen einzigen PC scharen oder sechzehn Teilnehmer im Internet heiße Gefechte austragen. Mehrere verschiedene Spielmodi erlauben dabei sowohl

kooperatives als auch kompetitives Vorgehen. Während man im Vorgänger noch aus der Vogelperspektive auf das Geschehen blickte, darf der Spieler im zweiten Teil zwischen 1st- und 3rd- Person-Blickwinkel hin- und herschalten. Technische Gimmicks wie Force

Mit Hilfe der Kartenansicht informiert man sich in WarGames über die Bewegungen der feindlichen Units (oben).



Return Fire 2 wird sowohl 3Dx als auch Software-Grafikbeschleunigung unterstützen.

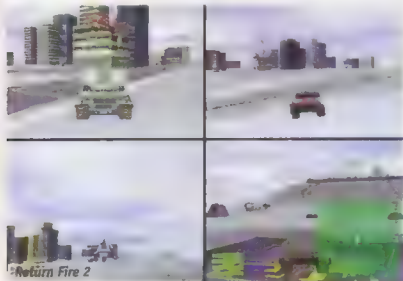
Feedback-Unterstützung und 3D-Spatial-Sound machen die actiongeladene Spielerfahrung auf ca. 50 teilweise sehr ausgedehnten Maps auch körperlich spürbar. Return Fire 2 soll im Sommer dieses Jahres auf den Markt kommen.

Herbert Aichinger

## TOMORROW NEVER DIES

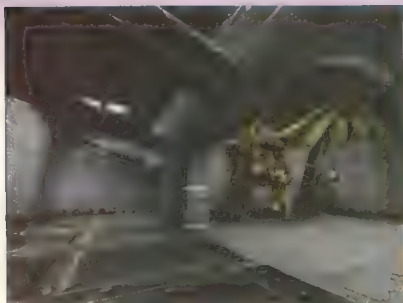


Große Hoffnungen setzen MGM und Electronic Arts in ein James Bond Action-Game von Black Ops Entertainment. Das Spiel soll die Handlung des letzten Bond-Films Tomorrow Never Dies fortsetzen. Einzelheiten hierzu wollten die Entwickler allerdings noch nicht preisgeben. Tomorrow Never Dies gliedert sich in 10 Levels, in denen mehrere verschiedene Engines zum Einsatz kommen. Ausgangspunkt des Agenten-Abenteuers ist eine Schneelandschaft, in der der Held auf Skiern steile Pisten hinunterrast und sich dabei mit verschiedenen Waffen hartnäckiger Gegner erwehrt. Ein Unterwasser-Level erinnert an die Tauchsequenzen aus Tomb Raider, während sich die Indoor-Abschnitte als waschechte 3D-Shooter erweisen. Und was wäre ein James Bond-Spiel außerdem ohne aggressive Autoverfolgungsjagen oder abenteuerliche Fluggeräte...?! Während es in den Levels richtig zur Sache geht, wird in Zwischensequenzen die Story weiter erzählt – dabei gibt es selbstverständlich auch ein Wiedersehen mit M, Q und Miss Money Penny. Tomorrow Never Dies befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium – die Levels, die wir bereits in Erscheinung nehmen durften, sollen bis zum Release noch in vielerlei Hinsicht optimiert werden. Als Veröffentlichungstermin wird für Tomorrow Never Dies denn auch erst das vierte Quartal dieses Jahres anvisiert.



Bis zu vier Spieler können in Return Fire 2 an einem PC gegeneinander antreten, ohne daß der Rechner dabei „in die Knie“ geht.





Sogar Drachen tummeln sich in Unreal. Manche hätten in Wirklichkeit eine Flügelspannweite von über fünf Metern.

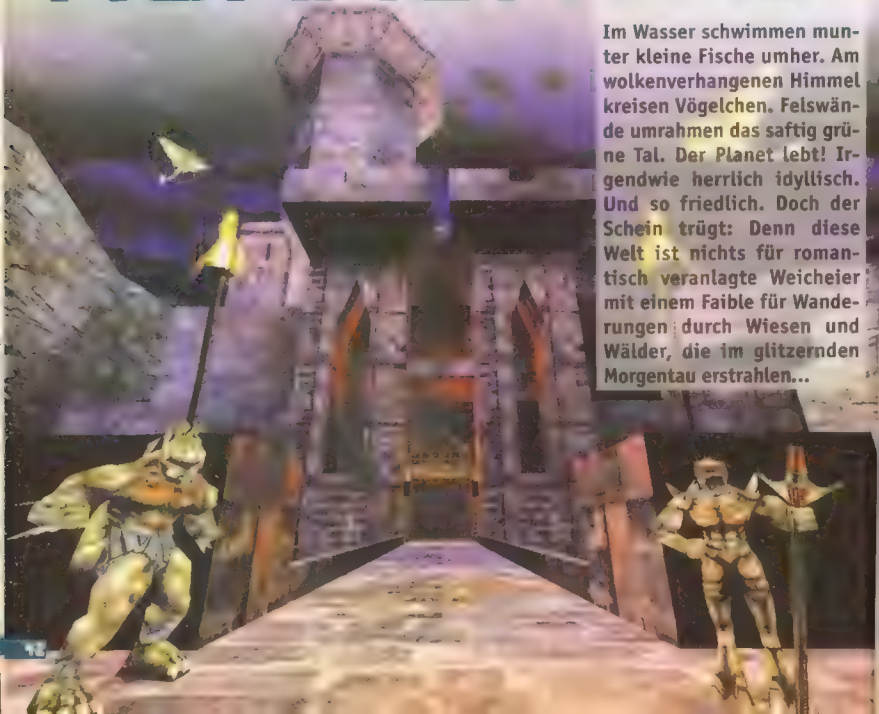


Die klauenbewehrten Skaarj sind keine sonderlich freundlichen Gesellen, auch wenn hier „nur“ ein Jäger angreift.

Unreal • 3D-Action

# HORRORTrip

Im Wasser schwimmen munter kleine Fische umher. Am wolkenverhangenen Himmel kreisen Vögelchen. Felswände umrahmen das saftig grüne Tal. Der Planet lebt! Irgendwie herrlich idyllisch. Und so friedlich. Doch der Schein trügt: Denn diese Welt ist nichts für romantisch veranlagte Weicheier mit einem Faible für Wanderungen durch Wiesen und Wälder, die im glitzernden Morgentau erstrahlen...



Eine „dreidimensionale Horrervision“ wollte Entwickler Epic MegaGames mit seinem 3D-Shooter Unreal schaffen. Eine Welt, die mit technischem Fachverstand und künstlerischem Ehrgeiz diabolisch in Szene gesetzt wird. So lautete der Anspruch, als die US-Boys vor zwei Jahren die Arbeit aufnahmen. Bei einer Präsentation der ersten spielbaren Version in München traf PC Action jetzt unter anderem Chefprogrammierer Jay Wilbur und überzeugte sich davon, daß das Genre im Juni tatsächlich um einen Spitzentitel reicher werden könnte.

Unreal handelt von einem interplanetaren Gefangenentransport, der auf einem Planeten notlanden muß. Genaugenommen ist „Absturz“ wohl der treffendere Ausdruck, denn als der Spielercharakter – selbst ein Knacki – aus seiner Bewußtlosigkeit erwacht, findet er um sich herum nur getötete Passagiere. Er deckt sich kurzerhand mit Waffen und einer Rüstung ein und macht sich auf die Socken...

#### Wie Boris Becker

Auf besagtem Planeten leben die Skaarj. Das sind Aliens, die gerade nichts besseres zu tun haben, als die Ureinwohner (Nati) zu unterdrücken und zu jagen. Neben-



**Halt, Gesichtskontrolle! An diesem Türsteher kommen selbst Helden nicht so einfach vorbei.**

bei wollen die Fiestinge dem umherirrenden Menschen ans Leder. Von all dem weiß der gute Mann (oder die gute Frau – es darf auch mit einem weiblichen Charakter gespielt werden) anfangs herzlich wenig. Im Stile einer Gruselstory lüftet sich jedoch Geheimnis um Geheimnis. Wie mysteriös sich die Geschichte entwickelt, zeigt sich, wenn der Spieler zum ersten Mal auf einen Außerirdischen trifft: Das Wesen ist nur undeutlich zu erkennen, schleudert dem fremden Besucher ein dreckiges Lachen entgegen und entflucht. Neben den



**Die verschachtelten, unterirdischen Levels bestehen teilweise aus riesigen Räumen. Auf diesem Screenshot ist das von unten nach oben weich verlaufende Farblicht erkennbar.**

bösen Skaarj spielen die vierarmigen Nali eine wichtige Rolle. Sie sind neutral: Ist der Spieler friedlich, zeigen sie ihm versteckte Durchgänge und Geheimräume. Andernfalls ist's vorbei mit der Freundschaft. Rund 30 Alien- und Monstergattungen treiben sich in ebenso vielen Levels herum. Die sogenannten Titanen sind z. B., auf die Wirklichkeit übertragen, zehn Meter groß. Interessanterweise soll der Spieler sogar die Möglichkeit haben, sich in ein solches Biest zu verwandeln, wenn er das dazu nötige Artefakt findet. Im Nor-

malfall wird all das Getier mit futuristischen Waffen bekämpft, die jeweils über mindestens zwei Modi verfügen. So schleudern Raketenwerfer wahlweise ein Geschloß oder gleich sechs Projektile auf einmal, wobei dann das Nachladen länger dauert. Die Kreaturen latschen nicht nur durch die Gegend, sondern hängen an Decken, gehen durch Wände oder schwimmen in Gewässern herum und sollen mit einer besonders ausgefeilten KI ausgestattet sein. Manche weichen mit einer Boris Becker-Hechtrolle aus. Andere sind in

#### KLEIN MONSTERPARADE



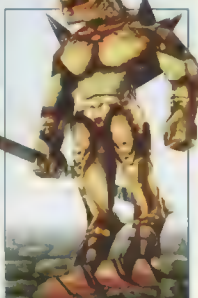
**Ein Nume hilft, was er versteht: Der Team ist neun Meter groß und verwendet Helden gerne als Fußbälle. Möglichst meiden!**



**Die sogenannten Brutes sind stahldünn, aber rund 650 Pfund schwer, mächtig kräftig und mit zwei Riesenklingen bewaffnet.**



**Nicht alles, was von oben kommt, ist gut: Kraken hängen mit Vorliebe an Decken und denken nur an den einen: FRESSEN...**



**Die Krauts sind Assistenz-Jäger der Skaarj. Mit ihrer Waffe greifen sie aus der Distanz an. Im Nahkampf gibt's auch mal Kopfnüsse.**

# FRAGEN AN EINE IKONE



Wie kann es ein weiterer 3D-Shooter schaffen, sich von den zahlreichen anderen Genrekollegen abzuheben?

Nun: Da mit Jay Wilbur ein Mitgründer von id Software, also gewissermaßen eine Ikone der Computerspielzene, maßgeblich an Unreal beteiligt ist, dürfen Genrefans auf einen echten Knüller hoffen. PC Action packte bei der Präsentation der ersten spielbaren Version in München die Gelegenheit beim Schopf, um dem „Vater der 3D-Action-Shooter“ ein paar Fragen zu stellen.

**PC ACTION:** Kannst Du etwas über die Künstliche Intelligenz der Monster sagen?

Jay Wilbur: Die KI ist so programmiert, daß die Charaktere im Spiel schlau genug sind, um wie ein menschlicher Spieler in einem Deathmatch zu reagieren. Okay, manche Monster sind dumm, attackieren also einfach. Andere aber rennen weg, wenn sie zu starke Verletzungen erlitten haben. Wieder andere kennen den Level-aufbau sehr genau und gehen Dir zunächst mal aus dem Weg, um Dich dann urplötzlich von hinten anzugreifen. Manche haben eine genau Marschroute, folgen den Anweisungen eines Oberbösewichts, flankieren diesen und brechen plötzlich aus, so daß Du plötzlich einen Gegner vor Dir und zwei an jeder Seite hast. Insgesamt läuft die Idee darauf hinaus, ein Einzelspiel so interessant, herausfordernd und spaßig zu machen wie ein Multiplayerspiel. Das ist für die gedacht, die keinen Internetanschluß besitzen oder es vorziehen, eine Story zu erleben und nicht einfach ballend herumzurennen.



**PC ACTION:** Erzähl doch ein bißchen über die 3D-Engine...

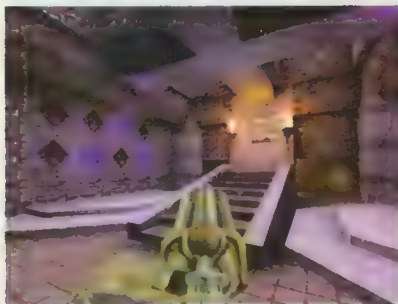
Jay Wilbur: Man könnte von einer 3D-Engine der nächsten Generation sprechen. Tim Sweeney (Gründer von Epic MegaGames, Anm. d. Red.), der die Technologie entwickelt hat, legte Wert auf die größte Detailtreue, die möglich ist. Du findest Orte, wo Feuer brennt, und dieses Feuer wirkt so realistisch, daß Du glaubst, die Hitze spüren zu können, die daraus resultiert. Oder der Nebel: Er ist nicht, wie z. B. einst bei dem Spiel Magic Carpet, dazu da, um die Sichtweite einzuschränken. Es ist richtiger Nebel, der Spieler kann hindurchsehen, aber was er sieht, ist verzerrt. Die Levels betreffend gibt es riesige Areale, die sich im Freien befinden. Du bist also nicht an kleine Räume gebunden. Es existieren gigantische Außenbereiche. Tim Sweeney hat also alles dazu getan, daß seine 3D-Technologie das hat, was andere Spiele nicht erfüllen können.

**PC ACTION:** Gibt es noch weitere große Unterschiede zu anderen 3D-Shootern?

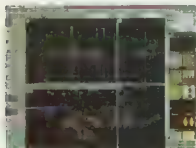
Jay Wilbur: Ich denke, daß es einerseits im Einzelspieler-Modus die KI ist und andererseits die 3D-Engine mit ihrer überlegenen Technologiebasis. Aber nicht nur das. Das Internetspiel z. B. erlaubt es, ein riesiges Universum mit vielen existierenden Unreal-Levels zu nutzen.

**PC ACTION:** Was habt Ihr denn für die Zukunft geplant?

Jay Wilbur: Man kann fast garantieren, daß auf Unreal auch Unreal 2 folgt. Wir denken darüber nach, haben bereits tolle Ideen. Und wir listen die Unreal-Technologie für einige Firmen. Erst jüngst wurde mit ION Storm ein Vertrag gemacht, außerdem arbeiten wir an ein paar internen Projekten. Die Unreal-Technologie wird also für verschiedene andere Spiele verwendet werden. Außerdem grübelt Tim Sweeney bereits darüber nach, was die nächste Generation nach der momentan aktuellen 3D-Engine bringen soll.



Liebe zum Detail ist Trumpf: Die Flammen werfen ihren realistischen Schein an das Gemäuer, und die Runen an der Wand sorgen für ein besonders geheimnisvoll-mystisches Flair.



der Lage, ihre Hände wie Transformier blitzschnell in Schilde umzufunktionieren.

## Gänsehaut garantiert

Die Levels sind geprägt von ineinander verschlungenen Türen, geschwungenen Laufstegen und organischen Strukturen. Naturliebhaber, freut euch: Es gibt auch Szenarien an frischer Luft, die das Auge mit riesigen Weiten verwöhnen. In Außenbereichen finden sich u. a. auch Pflanzen, die heilende Kräfte besitzen. Wer jedoch zu früh erntet, verspürt weniger Wirkung. Der Sound unterstreicht das Horroramiente mit surrenden Stahlschotten, zi-

schendem Dampf, gequälten Schreien und anderen Gänsehautgeräuschen. Was das Multiplayer-Angebot angeht, hat Epic MegaGames etwas besonderes im Sinn: Im Internet soll ein ganzes Unreal-Universum entstehen. Demnach könnten Spieler nach Lust und Laune durch Türen von Server zu Server wechseln. Was die mögliche Indizierungsgefahr betrifft, hat Jay Wilbur übrigens seine eigene Philosophie. Auf die Frage, was er für die deutsche Version ändern wolle, meint er trocken: „Keine Ahnung. Vielleicht die Ansichten der deutschen Regierung?“

Harald Fränkel

Benutzaussicht: mind. P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Technik: SVGA, 3Dfx, Direct3D/SB, MMX

Multiplayer: LAN, TCP/IP

Hersteller: Epic MegaGames/GT Interac. Erscheint: Juni 1998

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



## IMPRESSUM

## So erreichen Sie uns:

**Anschrift der Redaktion:**  
 Computec Verlag  
 Redaktion PC Action  
 Roonstraße 21  
 90429 Nürnberg

**Anschrift des Abo-Service:**  
 Computec Verlag  
 Abo-Service  
 Postfach  
 90327 Nürnberg

**Zentrale Service-Nummer:**  
 0911/2872-150,  
 wochentags von 13-17 Uhr

**Abo-Service Fax-Nummer:**  
 0911/2872-250

**Anschrift für Reklamationen:**  
 Bitte verwenden Sie den Coupon  
 im Bonusheft.

**e-Mail:** redaktion@pcaction.de

**Verlagsanschrift:**  
 Computec Verlag GmbH & Co. KG  
 Innere Krämer-Klett-Straße 6  
 90403 Nürnberg

**Geschäftsführer**  
 Dr. Rainer Cordes,  
 Christian Geltenpoh

**Chefredakteur**  
 Christian Müller

**Stellvertreter des Chefredakteurs**  
 Christian Bigge

**Leitende Redakteur CD-ROM**  
 Alexander Geltenpoh

**Redaktion**  
 Herbert Aichinger, Harald Frankel

**Redaktion Hardware**  
 Thilo Bayer

**Redaktion CD-ROM**  
 Alexander Geltenpoh

**Bildredaktion**  
 Richard Scholer

**Textkorrektur**  
 Margit Koch

**Freie Mitarbeiter**  
 Lars Geiger (lg), André Geller (ang),  
 Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Uwe  
 Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts),  
 Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe  
 (avo), Florian Wehdase (fw), Stefan  
 Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Das Inhaltspapier wird ohne Verwen-  
 dung von Chlor zu 100% aus Altpapier  
 hergestellt und entspricht den Anforder-  
 ungen des Umweltzeichens.

**Die PC Action 5/98  
 erscheint am  
 15. April 1998**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von  
 Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg  
 Verkaufte Auflage IV Quartal 1997 159 149 Exemplare

## Layout

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,  
 Hansgeorg Hafner, Martina Hese,  
 Simon Schmid, Hans Strobel,  
 Gisela Troger

## Werbeleiterin

Stefanie Geltenpoh

## Produktionsleiter

Michael Schraut

## Vertreib

Gong Verlag GmbH

## Vertriebsleiter

Roland Bollendorf

## Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

## Titel

© Blizzard

## Abonnement

PC Action kostet im Jahres-Abonnement  
 mit CD-ROM DM 89,- und mit  
 Vollversion DM 179,-.

## Abonnementbestellung Österreich

Abonnementpreis: 12 Ausgaben  
 PC Action CD 05 690  
 PC Action Plus 05 1.350  
 PGM Salzburg GmbH, Niederalm 300  
 A-5081 Anif  
 Tel: 06246-882-0  
 Fax: 06246-882-5259

## Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder  
 Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum  
 Abdruck in den von der Verlagsgruppe her-  
 ausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr  
 für die Richtigkeit der Veröffentlichung  
 kann nicht übernommen werden.

## Urheberrecht Text

Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge  
 sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Re-  
 produktion oder Nutzung bedarf der vorheri-  
 gen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

## Urheberrecht PC Action CD-ROM

Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-  
 ROM veröffentlichten Programme sind ur-  
 heberrechtlich geschützt. Kopieren oder  
 gewerbliche Nutzung bedarf der vorheri-  
 gen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.  
 Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch  
 die Benutzung der auf CD-ROM enthal-  
 tenen Programme entstehen, keine Haft-  
 ung. Die enthaltenen Programme stellen  
 keine Entwicklung des Verlags dar, sondern  
 sind Eigentum anderer Hersteller. Die Be-  
 nutzung und Installation der Programme  
 geschieht auf eigene Gefahr.

## Anzeigenverkauf:

**Computec Medienagentur GmbH**  
 Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg  
 Telefon: 0911/2872-240

**Computec Verlagsgesellschaft**  
 Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg  
 Telefon: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil  
 Thorsten Szemietel, Thomas Kammer

## Anzeigenpreise

Es gilt die Anzeigenpreisliste  
 Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

**Telefonkontakt für Anzeigenkunden**  
 (Leserfragen können hier leider nicht  
 beantwortet werden): 0911-2872-140

PC ACTION  
SPIELETESTS

## DIE GOLDENE

## DAS TESTURTEIL



Bemerkenswerten Spielen verlei-  
 hen wir die Auszeichnung PC Ac-  
 tion Gold. Sie ist nicht unmittel-  
 bar an Prozentwerte gebunden,  
 sondern wird im einstimmigen  
 Redaktionsurteil verteilt. Prä-  
 mierte Spiele zeichnen sich durch  
 überragenden Spielspaß, innova-  
 tive Spielideen oder hervorrage-  
 nde technische Qualität aus. Mit  
 einem Satz: Bei einem derart aus-  
 gezeichneten Spiel dürfen Sie oh-  
 ne zu zögern zugreifen.

Jeder Test wird von einem Haupt-  
 tester erstellt. Christian B. be-  
 schäftigt sich mit Actionspielen  
 und Simulationen. Christian B.  
 läßt kein Sport- oder Rennspiel  
 liegen und vertieft sich in Wi-  
 Sims. Herbert hebt Adventures  
 und Strategiespiele, und Alex  
 scheint als laktischer geboren und  
 verfaßte und übersetzte bereits  
 einige Rollenspiele. Harald  
 schließlich schnappt sich Sport-,  
 Renn- und Actionspiele. Die Ge-  
 samtwertung, ein Urteil der Red-  
 aktion, wird von uns in einer  
 Konferenz festgelegt, wobei dem  
 Haupttester die Vorgabe der Ten-  
 denz obliegt. Gewertet wird im-  
 mer „im Genre“, d. h. Spiele wer-  
 den aufgrund ihrer Thematik mit-  
 einander verglichen.

UNTER DER LUPE  
STARCRAFT

Christian B.:

Schon verblüffend,  
 welche Fortschritte  
 Starcraft in den bei-  
 den Entwicklungsjahren  
 gemacht hat. Sicher, es ist immer  
 noch nicht der technologische  
 Overkill, aber was Blizzard an wohl-  
 balanciertem und spannendem  
 Kampfadendesign und motivieren-  
 den Multiplayeroptionen aufbietet,  
 sucht seinesgleichen.



Alex:

Strategisch ist Star-  
 craft besonders interes-  
 sant, weil der übliche  
 Tank Rush zwar mög-  
 lich, aber nicht die beste Taktik ist.  
 Gerade im Mehrspieler-Modus wird  
 es so sehr lange Zeit Spaß machen.  
 Auch die drei Kampagnen können  
 begeistern. Noch nie habe ich eine  
 so dichte Atmosphäre erlebt.



Harald

Normalerweise wirken die üblichen Echtzeit-Strategiespiele  
 auf mich nur geringfügig anziehender als ein Limburger Kä-  
 se, der – in Alufolie eingewickelt – drei Wochen auf einer  
 Heizung gelegen hat. Ausnahmen wie Age of Empires oder sein-  
 erzeit Warcraft 2 bestätigen die Regel. Neu in diese (zugegebenermaßen  
 verhältnismäßig kurze) Liste könnte nun Starcraft rutschen, weil es ein-  
 erseits für Genremisern einen einfachen Einstieg bietet und ander-  
 seits genügend Spieltiefe besitzt, um langfristig unterhaltsam zu sein.  
 Das einzige, was mich als actionverwöhnten Berufsjugendlichen stört, ist  
 die für heutige Verhältnisse eher bescheidene Grafik.



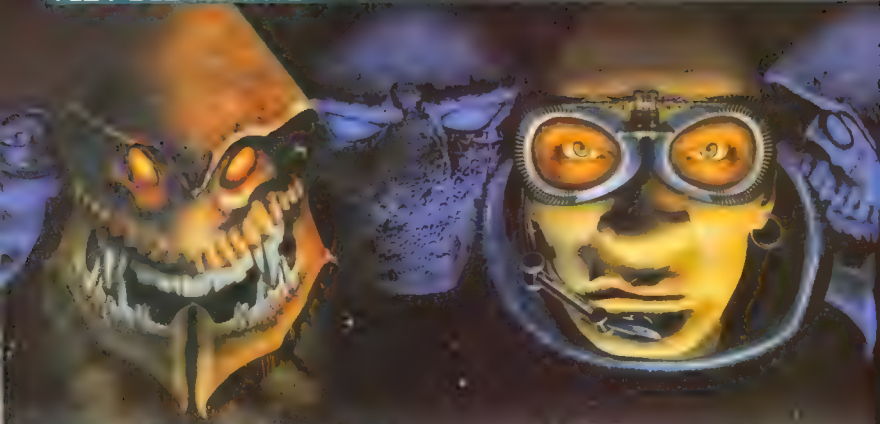
Christian B.:

Technisch ist Starcraft  
 kein Überflieger,  
 spielerisch aber ein  
 Hit. Die Kampagnen  
 glänzen durch einen perfekt ge-  
 troffenen Spannungsbogen, das  
 Leveldesign sucht vergeblich sei-  
 nesgleichen. Auch ich bin wie Her-  
 bert eher ein Fantasy-Anhänger,  
 aber wer Echtzeitstrategie mag,  
 muß hier zugreifen.



Herbert:

Während ich seiner-  
 zeit Warcraft 2 mit  
 Begeisterung ge-  
 spielt habe, bleibt mir  
 Starcraft doch irgendwie fremd.  
 Mag Blizzards neuer Vorstoß in  
 Strategiegefilde auch noch so ge-  
 lungen sein, fühle ich mich trotz-  
 dem nach wie vor den Orks eher zu-  
 getan als Zergs & Co.



Starcraft • Echtzeitstrategie

# STARSHIP TROOP

PC ACTION

Zwei Jahre sind vergangen, und zahlreiche Clones und brillante Neuentwicklungen verärgerten und erfreuten seit Warcraft 2 die Echtzeitstrategen. Mit Starcraft feiert Blizzard ein Comeback in einem Genre, in dem es jetzt allerdings von Konkurrenten nur so wimmelt. Sehen Sie selbst, welche Schwerpunkte die Altmeister in ihrer Kreation setzen.

Überbevölkerung und Ressourcenknappheit zwang die Menschheit zu einem außergewöhnlichen Projekt. In riesigen Raumschiffen schickte die Weltregierung 40.000 Gefangene in ein nahes Sonnensystem. Durch mehrere technische Komplikationen verfehlten die Schiffe ihr Ziel und flogen steuungslos in die Galaxis. Sämtliche Daten über ihre Flugroute gingen verloren, als die Schiffe über 60.000 Lichtjahre von

der Erde entfernt in einem völlig fremden Sternensystem notlandeten. In relativ kurzer Zeit errichteten die Überlebenden auf den sechs bewohnbaren Planeten Kolonien. Abgesehen von einigen kleineren Kriegen florierten Forschung und Handel. Nahezu gleichzeitig überfiel gleich zwei völlig verschiedene außerirdische Rassen die Menschen. Auf einer Kolonie tauchten erst seltsame insektenartige Monster auf, die den



45 Ein Dropship der Menschen fliegt auf die Basis der Zergs zu und wird sofort beschossen. Alle Transporter sind jedoch schwer gepanzert.

Auf dem Hausdach haben ein Hoverbike und etliche Infanteristen Stellung bezogen. Angreifende Zergs haben so schlechte Chancen.



Planeten mit Sporen verseuchten und den größten Teil der Bevölkerung töteten oder assimilierten. Noch verheerender war der Angriff der Protoss auf die gleiche Kolonie. In kürzester Zeit loschten sie sämtliches Leben auf dem ganzen Planeten aus. Immerwährende interne Streitigkeiten und gravierenden Informationsmangel über die merkwürdigen Aggressoren lassen die Chancen der Menschen im sich ausbreitenden Konflikt schlecht

stehen, doch immerhin können sie auf einen starken Verbündeten zurückgreifen: auf Sie!

#### Militärisches Genie gesucht

In Starcraft hat der Spieler freie Wahl zwischen den drei Rassen der Menschen, Zergs und Protoss. Für maximale Spannung und Spielbarkeit sollte man die drei Kampagnen in der eben genannten Reihenfolge bewältigen. Die ersten Missionen der Menschen sind et-

was leichter und dienen zugleich als Tutorial, das an sich gar nicht nötig ist. Egal welches klassische Echtzeitstrategiespiel Sie schon kennen, auch in Starcraft finden Sie sich spielend zurecht. Als absoluter Neueinsteiger bereitet das Tutorial schnell und effektiv den Spieler auf kommende Herausforderungen vor. Blizzard hat einfach wieder auf die bekannte Warcraft-Steuerung zurückgegriffen, d. h. sämtliche Einheiten werden mit der linken Maustaste angewählt. Ein Klick auf die rechte Maustaste gibt ein Ziel vor, zu dem sich die Einheit bewegt bzw. auf das sie feuert. Spezielle Kommandos funktionieren entweder über Hotkeys oder kleine Icons, die mit der linken Maustaste ausgelöst werden. Mit bereits universellen Tastaturkommandos legt man Gruppen fest bzw. wählt und zentriert diese auf dem Bildschirm. Nach kürzester Zeit geht einem die Steuerung (wieder) in Fleisch und Blut über, und die besonderen Taktiken von Starcraft lassen sich im Detail studieren. Im Spiel enthalten ist eine große Ansammlung nützlicher Tipps, die in fast jeder Situation eine hilfreiche Unterstützung darstellen. Wann immer eine Mission besonders schwierig oder gar unlösbar erscheint, findet sich ziemlich sicher in dieser Online-Hilfe der passende Ratsschlag. Auf diese Weise lernt der Spieler Starcraft kennen, wobei Frustrationen durch den teilweise knackigen Schwierigkeitsgrad weitgehend ausbleiben. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen im Genre bleibt dem Spieler fast immer genügend Zeit, eine bestimmte Lage wahrzunehmen und sich dementsprechend zu verhalten. Unfaire Überraschungen sind selten. Zwar greift der Computergegner im Laufe des Spiels zu immer gemeineren Tricks, aber es besteht eine gute Möglichkeit, sich darauf vorzubereiten.

#### Hintergründig

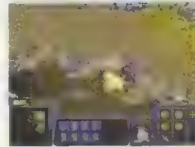
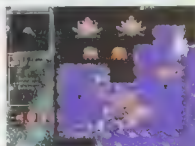
Zwischen und teilweise sogar während der Missionen verdichtet sich die Story zu einem spannenden Gesamtwerk, mal anhand von gerenderten Zwischensequenzen erzählt, dann wieder mit Hilfe von

kleinen Breaks direkt mit der Spiel-Engine weitergesponnen. An einigen Punkten kann der Spieler sogar selbst entscheiden, in welche Richtung er sein Volk führen will. So sind zeitweilige Bündnisse verfeindeter Gruppierungen innerhalb einer Rasse und sogar zwischen Menschen und Protoss möglich. Hierbei ist die Entwicklung bei weitem nicht linear oder berechenbar. Nach jeder einzelnen Mission wohnt der Spielcharakter virtuell einer Videokonferenz



#### GEHAUSERT

Erstaunlich, wie sich Blizzards Starcraft vom anfänglich häßlichen Entlein zu einem auch grafisch imposanten Werk gemausert hat. Noch der BattleNet-Test im Januar konnte optisch kaum überzeugen. Während die letzte Fassung voll dem technischen Stand entspricht, erinnerte die grafische Qualität der Battle.Net-Beta am ehesten an das zwei Jahre alte Warcraft. Einen ähnlich großen Entwicklungssprung gab es vorher nur zwischen der erstmals vorgestellten Version auf der E3 vor fast zwei Jahren und der BattleNet-Beta.



Von oben nach unten: einer der ersten Screenshots von der E3 '96, die BattleNet-Beta und die aktuelle Version im Vergleich.



In den Missionen ohne Basis kommt es auf jeden Mann an. Diese Infanteristen sind mit Flammenwerfern und Gauss-Gewehren bewaffnet.





Unter den Angriffen dieser Horde von Zergs explodiert das Gebäude. Das Hoverbike links oben kann alleine auch nichts unternehmen.

wichtiger Vorgesetzter oder Informanten bei. So wird ein Teil der Story geschickt ins Spiel eingebunden, und im Anschluß erhält der Spieler gleich die Zielvorgaben für die nächste Mission. Parallel dazu präsentiert sich auch das Design der einzelnen Levels als extrem abwechslungsreich. Unterschiedlichste Zielvorgaben, Aufträge unter Zeitdruck und Missionen ohne Basis oder mit nur knappen Ressourcen erfordern jeweils

eine völlig andere Vorgehensweise. Dazu kommen immer stärkere Gegner mit neuen, bisher unbekannten Einheiten, über die – abgesehen vom Handbuch – keine Informationen vorliegen. Trotzdem ist Starcraft nicht hektisch oder verlangt Unmögliches vom Spieler. In den wenigsten Fällen ist Speichern oder Neustart einer Mission nötig. Eine derart ausgewogene und motivierende Kampagnengestaltung ließ sich gerade bei den



Infanteristen sind sehr stark. Speziell die Menschen können darauf nicht verzichten, falls sie eine stationäre Verteidigung bauen wollen.

letzten Veröffentlichungen im Genre vermissen, hier spielt Blizzard seine gesammelte Erfahrung und Brillanz im Genre perfekt aus. Einfach klasse!

## Partikular

Außerst bemerkenswert ist auch das gesamte strategische System hinter Starcraft. Trotz völlig unterschiedlicher Einheiten und Gebäude sowie völlig anderer Bauweisen und Taktiken der einzelnen Rassen

sind sie sowohl etwa gleich stark als auch mit einer ähnlichen Vielzahl an Möglichkeiten ausgestattet, also in jeder Beziehung ebenbürtige Gegner. Besonders im Multiplayer-Betrieb entscheidet letztendlich der Charakter des Spielers über die Vorgehensweise. Während Christian Müller in unseren Testsessions bevorzugt mit den flexiblen Menschen ins Feld zog, erklärte Christian Bigge die chaotischen Zergs als seine Lieblingsras-

## TRUPPENAUFMARSCH

**i** Sämtliche Truppenarten der Protoss sollen hier exemplarisch für die Einheitenvielfalt von Starcraft stehen. Blizzard legt großen Wert auf ausgewogene und spezialisierte Fähigkeiten der einzelnen Krieger. Das ganze System funktioniert nach dem Stein-Schere-Blatt-System. Ein schwerer Panzer besiegt mühelos einfache Infanteristen, die dafür Lufteinheiten angreifen und abschießen. Letztere

wiederum gewinnen ohne Treffer eine Schlacht gegen schwere Panzer, die ihnen wehrlos ausgeliefert sind. Im Gegensatz zu den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen bringt es also in Starcraft wirklich einen großen Vorteil, mehr als einen Truppentyp zu produzieren. Der sogenannte Tank Rush bleibt, wenn er überraschend kommt, trotzdem eine gute Strategie.



Einheit	Aufgabe	Wurfe	leicht zu besiegen mit	Besonderes	Luft/Boden	zur Produktion benötigt
Sonde	Ressourcen-Sammler	Partikel-Strahl	allen Kampfeinheiten	Keine Kampfeinheit	Boden	Hekus
Berserker	Mahdkämpfer	Plak-Klingen	Lufteinheiten	Kalve Fernwaffen	Boden	Warp-Knoten
Dragoon	Fernkämpfer	Phasensingular	Bodeneinheiten	Schwaches Allroundtalent	Boden	Roboterfabrik, Kybernetik-Kern
Hohen Tempel	Psi-Krieger	Psi-Angriff	Bodeneinheiten	Schwach im Nahkampf	Boden	Ziadeile von Adun, Tempel-Archive
Archon	Nahkämpfer	Plasmakugel	alle Einheiten	Extremstarker Schild	Boden	Ziadeile von Adun, Tempel-Archive, Archon, Beobachtersquad
Räuber	Artillerie	Scarab-Drehen	Lufteinheiten	Scarabproduktion	Boden	Roboterfabrik, Roboter-Supportdeck
Scout	Jäger	Photonenblaster	AA-Waffen	Schwache Luft-Boden-Waffe	Luft	Raumportal
Shuttle	Transporter	—	AA-Waffen, Jägern	Transport von 2-8 Einheiten	Luft	Roboterfabrik
Arbitr	Tarnmeister	Plasmakugel	AA-Waffen, Jägern	Tarnkappe-Einheit	Luft	Ziadeile von Adun, Tempel-Archive, Raumportal, Arbitr, Beobachter
Träger	Kommandoschiff	Interceptors	AA-Waffen	Abfangjägerproduktion	Luft	Ziadeile von Adun, Tempel-Archive, Raumportal, Flottensignaleber
Beobachter	Aufklärer	—	AA-Waffen, Jägern	Entdeckt getarnte Einheiten	Luft	Roboterfabrik, Observatorium

Einige Einheiten verfügen zusätzlich zu ihren normalen Eigenschaften noch über Spezialfähigkeiten. Dazu gehören bei den Protoss natürlich die Hohen Tempel und die Arbitr. Unter den Energieleisten für Lebenskraft und Schildstärke steht die Psi-Kraft. Ähnlich wie schon in Warcraft die Priester und Magier können diese Truppen hin und wieder ihre über-

sinnlichen Kräfte einsetzen. Der Arbitr schützt nicht nur alle freundlichen Einheiten in der Nähe vor bösen Blicken, sondern kann Gegner in einem Stasis-Feld einschließen oder eigene Einheiten zu sich teleportieren. Absolut neu im Genre ist die Möglichkeit, Einheiten in eine neue zu verwandeln. Aus zwei Hohen Tempeln wird so zum Beispiel ein Archon.

se. Am besten sind sowieso die logisch geordneten und organisierten Protoss (Anm. von Alexander Geltenpoth). Merken Sie etwas? Gewisse Spielweisen und Vorlieben des Spielers machen bestimmte Rassen interessanter. Was nicht heißen soll, daß die anderen zwei Kampagnen im Einzelspieler-Modus für den jeweiligen Spieler langweilig sind. Ganz im Gegenteil, denn so lassen sich Erfahrungen über Stärken und Schwächen sammeln, was sich in Multiplayer-Matches, zum Beispiel über das BattleNet, auszahlt. Wegen der glänzend ausbalancierten Rassen fesselt aber gerade der Mehrspieler-Modus extrem lange vor den Computer. Schließlich sorgen die Völker hier für mehr Abwechslung als zum Beispiel Griechen, Ägypter und Babylonier in Age of Empire oder Total Annihilations Arm und Core oder sogar die Alliierten und Sowjets von Alarmstufe Rot.

# Übersteiger

Die ersten Echtzeit-Strategiespiele beinhalteten hauptsächlich Boden- und nur wenig Lufteinheiten. In Warcraft 2 und Alarmstufe Rot komplettierten die hinzukommenden Schiffe den Militärapparat zu den drei bekannten Typen Heer, Luftwaffe und Marine, wobei schon immer der Schwerpunkt auf Infanteristen und Panzern lag. In dieser Beziehung ist Starcraft an und für sich ein Rückschritt. Nur noch Boden- und Lufteinheiten treten zu nahezu gleichen Teilen auf. Von einer inhaltlichen Verarmung oder gar seichterer strategischer Herausforderung kann allerdings keine Rede sein. Die Unterschiede zwischen Boden- und Lufteinheiten reichen völlig aus, um Feldherren, die nur auf einen Truppentyp setzen, zu bestrafen. Zudem sorgen Spezialfähigkeiten wie zum Beispiel „Tarnung“, „Psi-Sturm“, „Eingraben“ oder die „EMP Schockwelle“ für nette Überraschungen, Abwechslung und zusätzliche strategische Tiefe. Grundsätzlich ist das System trotzdem einfacher, was sich auf die Steuerung und Spielbarkeit deutlich positiv auswirkt. Ähnlich verhält es sich mit dem Ressourcen-Management. Kristalle und Vespene



## KONSTRUKTIONSMEISTERSCHAFT

Jede der drei Rassen verfügt nicht nur über komplett unterschiedliche Gebäude, sondern verwendet auch andere Konstruktionsverfahren. Protoss öffnen einfach ein Portal und beamen das Gebäude aus ihrer Heimatwelt her, und Zergs suchen sich eine hübsche Stelle auf dem wuchernen Nährboden in der Nähe anderer stationärer Zergs und beginnen zu wachsen. Nur die Menschen bevorzugen konventionelle Baumethoden. Allerdings lassen sich einige der Konstrukte anschließend noch zu einem anderen Punkt auf dem Spielfeld bewegen. Solange die Basisteile jedoch in der Luft zu ihrem neuen Stützpunkt fliegen, können sie nicht ihre Funktion erfüllen. Sämtliche Gebäude der Menschen sollen wieder das breite Spektrum der Baumöglichkeiten aller Rassen in Starcraft aufzeigen.



Gebäude	Artillerie	Upgrades	Militärstützpunkt	Produziert
Versorgungsdepot	Nachschub	-	Stationär	Maximale Einheitenzahl
Kommandozentrale	Sammelstation	-	Mobil	SCV
Vespene-Raffinerie	Vespene-Geysir nutzen	-	Stationär	Vespene Gas
Kaserne	Einheitsproduktions	-	Mobil	Infanterie
Werkstatt	Upgrades für Infanterie	Waffen/Panzerung-Upgrade	Mobil	-
Bunker	Schutz für Infanterie	-	Stationär	-
Akademie	Upgrades für Infanterie	Waffen-Upgrade und Stimpack	Stationär	-
Fabrik	Einheitsproduktion	-	Mobil	Bodenfahrzeuge
Akademie	Luftabwehr, Überwachung	-	Stationär	-
Command-Center	Command-Center-Zusatz	-	Stationär	-
Maschinenloch	Factory-Zusatz	Siege Tank/Vulture-Upgrade	Stationär	-
Raumhafen	Einheitsproduktion	-	Mobil	Lufteinheiten
Waffenlager	Upgrades Fahrzeuge/Lufteinheiten	Waffen/Panzerung-Upgrade	Stationär	-
Wissenschaftliches Institut	Forschung	Explorer Science Vessel-Upgrade	Mobil	-
Kontrollturm	Support-Zusatz	Wrath-Upgrade	Stationär	-
Physiklabor	Science Facility-Zusatz	Wrath/Battlecruiser-Upgrade	Stationär	-
Geheimdienstzentrum	Science Facility-Zusatz	Ghost-Upgrade	Stationär	-
Akademie	Command-Center-Zusatz	-	Stationär	Atomraketen



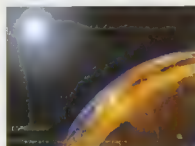
ne Gas treten an die Stelle von Warcrafts Gold und Öl. Ein dritter Rohstoff existiert nicht. Kristalle werden direkt aus bestehenden Formationen abgebaut. Um die Vespene Geysire zu nutzen, be-

nötigt man auf den Schloten erst eine Raffinerie. Beide Ressourcen transportieren die „Bauern“ zunächst in das „Hauptquartier“, dann lassen sie sich anschließend global verbrauchen. Desweiteren

limitieren spezielle Gebäude bzw. bei den Zergs besondere Einheiten, ähnlich den Farmen Warcrafts, die maximale Gesamtanzahl der Truppen. Um der Stärke und Wertigkeit verschiedener Einheiten



Ein ganzes Rudel Tarnkappenjäger vom Typ „Wrath“ nimmt eine feindliche Basis von Menschen auf Korn. Der Zusatzteil brennt schon.



Sie erhalten neue Instruktionen für die nächste Mission.



gerecht zu werden, beanspruchen kleine und schwache Einheiten, wie beispielsweise einfache Infanteristen, weniger Ressourcen aus diesem Pool.

## Zahn der Zeit

Total Annihilation, Myth und jetzt Dark Ormen zeigen deutlich, wo die grafische Zukunft der Echtzeitsstrategie liegt. Zu den neuen Bestandteilen gehört 3D-Terrain und eine frei bewegliche 3D-Engine ebenso wie echte 3D-Einheiten. Diese Elemente gehören allerdings zur Kategorie „optische Kosmetik“ und spielen strategisch fast keine Rolle. Starcraft bedient spielerisch auf jeden Fall höhere Ansprüche, dennoch wird der eine oder andere Spieler vielleicht ungern auf den gewohnten Augenschmaus verzichten. Denn trotz guter, wenn auch nicht ganz weicher Animationen, realistischer Explosionen und abwechslungsreicher Hintergründe gehört die Grafik von Starcraft keineswegs zur Spitzenklasse. Daran ist zum Teil die mittlerweile schon

## VERGLEICH



Age of Empire .....	89%
Total Annihilation .....	86%
C&C Alarmstufe Rot .....	86%
Dark Reign .....	84%

WIRFT SEINE SCHATTEN VORAUSS

WARHAMMER

# DARK OMEN



leicht dürrtge Maximalauflösung von 640x480 Pixeln schuld. Auch wenn die Grafikqualität Starcraft nicht auszeichnet, so behindert sie zumindest weder Atmosphäre noch Spielspaß. Wie von Blizzard gewohnt, verbucht die Sprachausgabe der von uns getesteten englischen Version dagegen wieder Pluspunkte. Egal ob die militärisch knappen Menschenkommandos,

das tiefe Zischen der Zergs oder das ätzende Grunzen der Protoss – hier kommt einfach Atmosphäre rüber. Ob die deutsche Übersetzung wieder so gut wird wie in Warcraft 2, bleibt noch abzuwarten. Soundeffekte und Hintergrundmusik sind geschickt in das Geschehen eingebunden und vertiefen das Spielerlebnis deutlich.

Alexander Geltenpoth



## KOMMENTAR

» Wow, Blizzard! Ich muß zugeben, nach den im Vorfeld gezeigten Versionen habe ich wirklich nicht mehr an einen Überflieger geglaubt. Tatsächlich vermag die Technik dem verwöhnten Auge auch keine Freudentränen mehr zu entlocken, was aber in Starcraft an strategischem Tiefgang, Spielatmosphäre und Abwechslung steckt, steckt die gesamte Konkurrenz locker in die Tasche. Mir ist übrigens absolut nicht klar, warum man uns dann doch noch untersagte, die uns vorliegende „99%-Version“ (0-Ton Sierra) mit einer Wertungszahl zu versehen, schließlich lief das Ding bis auf zwei Minibugs perfekt. Sollten Sie Starcraft also in Kürze bei Ihrem Händler entdecken, schlagen Sie schnell zu, bei diesem Spiel sind Lieferengpässe wohl vorprogrammiert. «

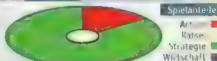


## KOMMENTAR

» Blizzard hat es wieder einmal geschafft, gegen alle Zweifel und Skepsis ein phantastisches Spiel zu zaubern. Drei Kampagnen mit über 30 Missionen bieten ein abwechslungsreiches Design, eine hervorragende Story und strategische Herausforderungen, die Starcraft zu einem exzellenten Spielerlebnis machen. Danach stehen immer noch der Multiplayer-Modus im BattleNet oder Netzwerkduelle mit bis zu acht Spielern zur Verfügung. Der komfortable Karten-, Missions- und Kampagnen-Editor dürfte in kürzester Zeit für zahllose Starcraft-Szenarios sorgen, die frei erhältlich sind. Solange Motivation vorhanden ist, verspricht Starcraft also nahezu unbegrenzten Spielspaß. Kurz gesagt, gibt es nur zwei Gründe, Starcraft nicht selbst zu spielen. Sie müßten schon das ganze Genre verschmähen oder eine extreme Abneigung gegen Science Fiction haben. Auch wenn wir hier noch keine Spielspaßwertung nennen können, haben wir Starcraft zu unserem Test des Monats gemacht, und Sie können davon ausgehen, daß ihm der zugewiesene Platz im Vergleichskasten auch gebührt. «

Mindestsystem:	P60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Empfohlen:	P133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Internetzugang
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem, seriell
Handbuch:	deutsch
CD/MD:	600 MB/80 MB
Hersteller:	Blizzard/Cendant
Veröffentlichung:	Marz 1998
Grafik:	Realtime 3D

Dieser Test beruht auf einer 99%-Beta. Die Spielspaß-Wertung erfolgt anhand der fertigen Verkaufsversion



» Typisch Blizzard: eine meisterhafte Inszenierung «





## M1 Tank Platoon 2 • Panzersimulation

# MITTENDRIN

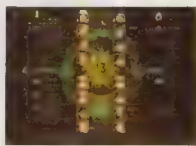
**PC ACTION** Nur wenige PC-Spiele produzieren eine Spielmotivation, die über mehrere Monate anhält. MicroProses M1 Tank Platoon aus dem Jahr 1989 war so ein Computerspiel. Trotzdem mußte fast ein ganzes Jahrzehnt vergehen, bis wieder eine Panzersimulation mit ähnlicher Entwicklungskraft entwickelt werden konnte.

**M**1 Tank Platoon war seinerzeit wegweisend für das Simulationsgenre und verfügte über Echtzeitstrategie-Elemente, bevor irgend jemand sich Dune 2, Warcraft oder Command & Conquer überhaupt vorstellen konnte. Nach zwei Jahren Entwicklungszeit veröffentlicht MicroProse Ende März den offiziellen Nachfolger. In der Rolle eines Platoon Commanders der amerikanischen Landstreitkräfte können Sie verschiedene Landgefechts-Szenarien hautnah miterleben. M1TP2 bietet insgesamt sechs Kampagnen, wovon eine als Tutorial in Fort Knox und dem Training Center in Fort Irvine

dient. Jeder der fünf folgenden Großeinsätze (Polen, Moldavien, Sibirien, Persischer Golf, Libyen) versetzt Sie dann in eine andere Krisenregion der Erde und konfrontiert Sie mit neuen Landschaftsgegebenheiten und gegenwärtigen Fähigkeiten. Das Tutorial besteht aus einer Reihe von Videosequenzen und einfachen Missionen, die Sie mit den grundlegenden Funktions- und taktischen Vorgehensweisen vertraut machen. Ihre Karriere starten Sie als Junior Officer, der nach den morgendlichen Lagebesprechungen noch kaum Einflußmöglichkeit darauf hat, wo und wie seine Einheit eingesetzt wird.

### Kommandoaufgaben

Einmal im Kommandositz des M1 Abrams-Panzers Platz genommen, sind Sie in der Lage, über die taktische Hauptkarte jedem Fahrzeug oder Panzergrenadier unter Ihrem Kommando Befehle zu erteilen. Hier werden Weg- und Angriffspunkte gesetzt sowie Aggressivitätslevel, Geschwindigkeit und Formationen eingestellt. In den vier Panzern Ihres Platoons können Sie bei Bedarf sogar Platz nehmen. Nach einem Gefecht entscheiden Sie, welcher Ihrer 16 Männer befördert, ausgezeichnet oder versetzt wird. Den eigenen Panzern können Namen gegeben werden, einige Bataillone stehen



Die Soldaten Ihrer Einheit können befördert oder versetzt werden.

frei zur Wahl. Bei Verwundungen oder Verlusten müssen Sie auch neue Mitglieder in Ihr Team integrieren. Während der gesamten Kampagne steuert der PC den Gefechtsverlauf, auf den der Ausgang der Spielermissionen entscheidenden Einfluß hat. Jede neue Mission wird auf Grundlage der vorangegangenen Ergebnisse neu berechnet. Anders als in anderen Kampagnensystemen treffen die verfeindeten Parteien ihre Entscheidungen aber unabhängig voneinander. Wenn Sie einen Angriff auf eine Stellung befehlen, muß das nicht bedeuten, daß die KI diese mit aller Macht verteidigt. Vielleicht startet der Gegner sogar an anderer Stelle selbst eine Offensive gegen Sie. Nach Aussagen des Designers Tim Goodlett gibt es daher keine feste Zahl an Missionen innerhalb einer Kampagne. Spielererfolge, Verluste und Truppenbewegungen steuern deren Dauer und Verlauf.

### Aufwendige Realisation

In M1TP2 wurden über 90 Waffensysteme berücksichtigt. Über ein Dutzend Helikopter und Jets sowie zahlreiche Bodenfahrzeuge zeichnen ein überaus realistisches Gefechtsbild. Neben dem Abrams-Panzer M1 finden sich Spähpanzer, Raketenwerfer, Jeeps, ja sogar britische und deutsche Panzer wurden gemäß der NATO-Doktrin berücksichtigt. Alle Fahr- und Flugzeuge sind dabei vollständig animiert. Sie hinterlassen Spuren, feuern Waffen ab oder aber bewegen die Geschützvorrichtungen.



### VERGLEICH

Digitale Panzergefechte sind ein eher selten bedientes Untergenre in der Simulationsfamilie. In den letzten Jahren hat lediglich Nova-Logics Armored Fist-Serie mit diesem Thema von sich reden gemacht, allerdings mit sehr Arcade-lastiger Note. Interactive Magics iM1A2 Abrams mangelte es Mitte letzten Jahres aufgrund technischer Defizite an Realitätsnähe, die MicroProses M1TP2 nun auf den Genrehron katapultiert.

M1 Tank Platoon 2	.....85%
Armored Fist 2	.....83%
iM1A2 Abrams	.....40%



**V-Formation:** In der kuwaitischen Wüste nimmt ein M1-Platoon auf ihren Befehl hin feindliche Stellungen unter Beschuß.

Sogar einzelne Panzergrenadiere und Infanteriesoldaten, die auf Befehl aus den Heckklappen ihrer Schützenpanzer klettern, werden dargestellt. Selbst sie sind bewaffnet, verfügen über ein gewisses Maß an KI und sind über die Hauptkarte steuerbar. Allein die Vielfalt der eingebundenen Truppengattungen und Einheiten läßt den Schluß zu, daß MicroProse an einem großen „virtual battlefield“ arbeitet, in dem zukünftig unterschiedliche Simulationen zusammenstoßen und von dem M1TP2 bereits ein Teil sein könnte.

#### Sinnes-Schauspiel

Die Grafik-Engine verfügt über Software-, Direct 3D- oder Glide-Modi, wobei Alpha-Blending auch abschaltbar ist. In der niedrigen Detailstufe wird die Zahl der Umgebungsobjekte verringert. Unter der Hardwarebeschleunigung wirkt M1TP2 zwar nicht so detailliert und spektakulär wie beispielsweise bei Origins Longbow 2, zeichnet aber das bisher realistischste Bild eines Landkrieges. Unter Glide wirkt die Topographie noch etwas weicher und die Objekte etwas

schärfer als unter Direct 3D. Natürlich liegt auf gleichen Systemen auch die Framerate deutlich höher. Aber selbst die reine Software-Engine erzielt verblüffende Ergebnisse, eine CPU jenseits der 200er-Marke vorausgesetzt. Von ähnlicher Qualität zeigt sich die Soundausgabe. Neben der obligatorischen Marschmusik im Hintergrund besticht vor allem die Authentizität der Soundkulisse (so weit man dies beurteilen kann, Anm. d. Red.). Besonders in hitzigen Situationen vermischen sich zahlreiche Funkmeldungen mit ohrenbetäubendem Gefechtslärm. Schade, daß die Soundsamples dabei nicht von allererster Qualität sind und ein leichtes Rauschen vernehmen lassen. In Sachen Multiplayer offeriert M1TP2 vielversprechende Optionen. Neben dem Head-to-Head-Spiel via Modem oder Internet können fünf Teilnehmer via LAN ein Gefecht besonderer Art inszenieren. Vier Spieler repräsentieren die Mitglieder eines Abrams-Platoons, während der fünfte als Platoon Commander der Feindseite fungiert.

Christian Müller



#### KOMMENTAR

» Zu Militärsimulationen mag man stehen, wie man will, aber dies ist ein tolles Stück Spiele-Entwicklung. Für Zwischendurchspieler ist die komplexe Panzerisim aber nur bedingt geeignet. Deswegen hätte ich mir auch ein hilfereiches, vielleicht sogar interaktives Tutorial gewünscht (s. Longbow 2 oder F/18 A Korea). Auch der Karriereverlauf hätte etwas motivierender ausgeschmückt werden können. Für Interessierte aber gibt's reichlich Beschäftigung. Strategiespieler können die Kampagnen nur über die Hauptkarte absolvieren. Actionfans steigen einfach in den Sessel des Richtschützen und halten drauf, während die Simulationsanhänger als Platoon Commander oder Kanonier Panzerluft pur schnuppern können. Bleibt zu hoffen, daß niemand mehr solche kriegerischen Auseinandersetzungen am eigenen Leib erfahren muß, denn M1TP2 gibt eine sehr gute Vorstellung davon, daß dies nicht so unterhaltsam wäre, wie es am PC ist. «



## DER PLATOON COMMANDER

Der Arbeitsplatz des Panzerkommandanten befindet sich im Bauch der stählernen Kampfmaschine. Mit ihm sitzen drei weitere Soldaten im M1 (Fahrer, Kanonier und Ladeschütze), deren Plätze und Aufgaben er bei Bedarf selbst übernehmen kann. Als Platoon Commander steht es dem Spieler sogar frei, in jedem der vier M1-Panzer in diesen Rollen tätig zu werden.

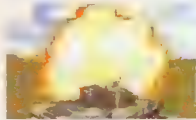
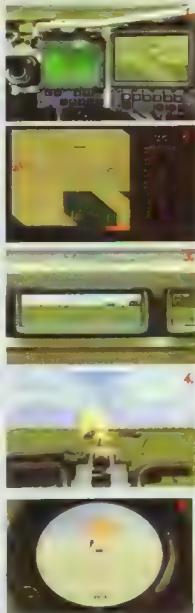
1. Der HighTech-Schreibtisch des Kommandanten. Von hier aus sind alle anderen Plätze im M1 erreichbar. Der linke Bildschirm ist das CITY (Commanders Independent Thermal View), mit dem der Kanonier Ziele zugewiesen werden. Rechts befindet sich das IVIS (Inter Vehicular Information System), das ein Radarbild des Gefechtsfeldes gibt.

2. Im Vollbild-Modus dient das IVIS als taktische Hauptkarte, in der alle unter eigenem Kommando stehenden Einheiten befehligt werden können.

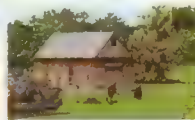
3. Wenig Sicht und eigentlich ziemlich unpraktikabel. Wollen Sie Ihren Panzer steuern, wechseln Sie lieber in den Modus der Verfolgerkam.

4. Aus einer Luke am Geschützturm hat der Richtschütze freie Rundumsicht. An seinem Maschinengewehr nimmt er kleinere Bodeneinheiten und die Flugzeuge unter Beschuß.

5. Dem Kanonier stehen unterschiedliche Sicht-Modi zur Verfügung. Ein per Laser anvisiertes Ziel ist dann schnell ein Opfer der panzerbrechenden Granaten.



Explosionen sind leider pixelig.



Die Grenadiere beziehen Stellung.

Mindestsystem:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Empfehlung:	P233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx
Technik:	SVGA, Direct3D, 3Dfx/SB, CD-Audio
Multiplayer:	5-Sp. LAN und TCP/IP, 2 Sp. Modem, seriell
Handbuch:	deutsch <span style="float:right">Spanisch <span style="float:right">englisch</span></span>
CD/HD:	452 MB/154 MB <span style="float:right">Preis: ca. DM 120,-</span>
Hersteller:	MicroProse <span style="float:right">Veröffentlichung: 27. März</span>
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>85% <small>Spiele</small></span> <span>83% <small>Simulation</small></span> </div>	

87%  
Einzelspiel

89%  
Multiplayer



» Die realistischste Panzer- und Landgefechtssimulation «



Battlezone • Action-Strategie

# MOND-SÜCHTIG

**PC ACTION** Wir schreiben das Jahr 1969. Neil Armstrong hat gerade artig sein „Kleiner Schritt für mich, großer für die Menschheit“-Sprüchlein durch den Äther gefunkt, ein USA-Fähnchen in den staubigen Boden des Mondes gestopft und ist als erster Mensch ein bißchen auf dem Himmelskörper herumspaziert. Friede, Freude, Eierkuchen. So ist es jedenfalls in den Geschichtsbüchern zu lesen. Laut Battlezone war alles ganz anders...



Im fortgeschrittenen Spiel muß der Hobby-Feldherr seine Einheiten auch auf Alien-Gebäude hetzen und diese ausschalten. Eine schlagkräftige Truppe ist für dieses Vorhaben unbedingt Pflicht.

PC ACTION 4/98



SUCHEN & SAMMELN



Hier ein Beispiel, wie eine Mission bei Battlezone ablaufen kann. Aufgabe ist es, eine Basis zu errichten und ein außerirdisches Artefakt zu suchen und zu sichern. Der Bau des Stützpunktes ist fast immer notwendiger Bestandteil der Szenarios. Zunächst wird der Recycler zur Energiegewinnung auf einem Geysir platziert. Anschließend läßt der Spieler Sammler konstruieren, die Schrott herbeischaffen. Mit dieser Ressource können u. a. Geschütztürme hergestellt werden, die als Verteidigungsanlagen für den wehlosen Recycler dienen. Wenn das Lager steht, geht's erst richtig los. Der Spieler gibt dem Recycler den Auftrag, einen Transporter zu bauen (1). Dieser soll außerdem von einigen Panzern geschützt werden, also wird noch ein wenig herumgebastelt. Wie sich herausstellt, war die Entscheidung, Kampffahrzeuge zu fabrizieren, eine glänzende Idee – der Konvoi wird während seiner Suche nach dem Artefakt attackiert (2). Ist der Feind abgeschmettert und das Objekt der Begierde gefunden, muß man dem Transporter lediglich noch mitteilen, daß er das gute Stück einsammeln (3) und zur Basis bringen soll.

In Wirklichkeit, das erzählt die Story des Action-Strategicals Battlezone, war Armstrongs großer Auftritt Anno 1969 ein inszeniertes Medienspektakel, um die Erdenbewohner von den tatsächlichen Geschehnissen abzulenken. Denn eigentlich turnen Amerikaner und Sowjets schon länger auf dem Mond herum. Und schlagen sich mit allerlei Kriegsgesetzkräftig die Köpfe ein, um an ein außerirdisches Metall zu kommen. Von diesem Edelblech versprechen sich beide Parteien einen Technologievorsprung. Hier setzt der Auftrag des Spielers ein, der wahlweise als amerikanischer (18 Missionen) oder russischer Befehlshaber (acht Missionen) die Geschicke seiner Trup-



## VERGLEICH

Battlezone glänzt gegenüber Uprising in erster Linie durch die riesige Zahl an Einheiten, das variable Gameplay und die abwechslungsreichen Missionen. Dem setzt der scharfe Konkurrent Vorteile beim Sound und – dadurch bedingt – einen Tick mehr Atmosphäre entgegen. Hauptsächlich aber ist das besser zu handhabende Uprising-Benutzerinterface zu nennen. Denn dadurch, daß man die eigenen Einheiten nicht mühsam von Ort zu Ort dirigieren muß, sondern sie dort hinteleportiert, wo man sie gerade benötigt, gibt es keine Probleme mit der Künstlichen Intelligenz (siehe Kommentar). Letztendlich sind die Unterschiede minimal, so daß Battlezone eine hochinteressante Alternative ist – besonders für Spieler mit Anspruch auf Komplexität.

Uprising.....	89%
Battlezone .....	85%
Virus .....	59%

pen bestimmt. Den digitalen Spacer verschlägt es den Mond, den Mars und auf die Venus sowie auf diverse Jupiter- und Saturnsatelliten.

## Umweltfreundliches Recycling

Battlezone orientiert sich am gleichnamigen Automatenpiel, das 1980 von Atari auf den Markt gebracht worden war. Viel ist von der damals sensationellen und heute antik wirkenden, auf Vektorgrafiken basierenden Panzerballerei freilich nicht mehr übrig. Ein Reiz an der Neuaufgabe ist die nach wie vor ungewöhnliche Kombination aus 3D-Action und Echtzeitstrategie. Es darf also aus der Ich-Perspektive geballert und verwaltet werden. Der PC-Besitzer kann pro Armee bis zu 25 unterschiedliche Gebäude- und Fahrzeugarten bauen, wobei ein Nebeneffekt hilfreich

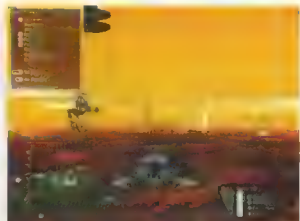


Mit dem Scharfschützengewehr können Piloten aus dem Cockpit ihres Fliegers geballert werden.

ist: Im Kampf vernichtete Gerätschaften liefern immer wieder neuen, recycelbaren Stoff – wer braucht schon den Grünen Punkt? Schlagkräftige Kriegsmaschinen werden von Fabriken hergestellt (Panzer, Mech-Walker etc.). Geysire und später Sonnen-, Blitz- oder Windkraftwerke gewährleisten die Energieversorgung. Eine weitere „Ressource“ sind Piloten, deren Zahl u. a. durch den Bau von Barracken erhöht werden kann. An Waffen existiert eine riesige Auswahl: Sieben Kanonen-, fünf Mörser- und fünf Raketenarten sowie sieben Spezialknarren stehen Gelehrer bei Fuß (eine der Wummen löst gleich ein ganzes Erdbeben aus). Außerdem helfen Tools wie Radardämpfer, Reparaturpacks und Röntgenkameras. Der Spieler darf in fast alle Gleiter und Kriegsmaschinen einsteigen und ins Kampfgetümmel eingreifen.

## Fast wie Telefonieren

Wenn Sie jemanden fragen, was die Ziffernfolge 6-6-6 bedeutet, und Ihr Gegenüber weder „biblisches Satansymbol“ noch verstohlene „Telefonnummer für Party-Hotline“ murmelt, kann es sich nur noch um einen Battlezone-Enthusiasten handeln. Denn das Benutzerinterface funktioniert über die Eingabe von Ziffern. Einfaches Beispiel: Nachdem man vom eigenen Cockpit aus mit „1“ im Hauptmenü die Abteilung „Angriffsfahrzeuge“ ausgewählt und mit einer weiteren Zahl im erscheinenden Zwischenmenü die gewünschte einzelne Einheit herausgepickt hat, öffnet sich ein Untermenü mit verschiedenen, ebenfalls nummerierten Befehlen (Schütze Einheit X; Greife



Geher sind effektive Zerstörungsmaschinen, aber sehr langsam (Außenperspektive).

Ziel Y an; Fliege zu Nav-Punkt Z; Gehe auf Jagd usw.). Es müssen Gebäude beschützt oder zerstört, Konvois begleitet oder Piloten befreit werden. Nicht selten sorgen Wendungen während eines Auftrags für Spannung. Gefährlich ist es, aus dem Gefährt auszusteigen, was freiwillig oder nach einem Abschuß der Fall sein kann. Wird der Fußsoldat – dessen humpelnder Gang ein bißchen an einen Sportler mit frischem Meniskuschaaden erinnert – getötet, ist's Essig mit der Mission. Dafür bietet sich per

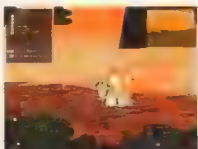
pedes eine interessante Chance: Der Spieler kann mit einem Scharfschützengewehr gegnerische Piloten ausschalten und deren Cockpit übernehmen. Davon abgesehen darf der PC-Besitzer, wenn ihm solche Spaziergänge nicht geheuer sind, auch einen Kumpel rufen und dort einsteigen. Für die Sounduntermalung hat Activision die deutschen Synchronsprecher von Jack Nicholson und Clint Eastwood gewonnen. Anders als geplant wurde kein Editor ins Spiel integriert.

Harald Fränkel



## KOMMENTAR

» Die schnelle Sahnegrafik, die bärenstarken Missionen, die hoch entwickelte Künstliche Intelligenz des Computergegners und die vielen, liebevoll designten Einheiten machen Battlezone fraglos zu einem Schnuckel-Spiel. Warum mir Uprising trotzdem einen Tick mehr Spaß gemacht hat? Das Benutzerinterface von Battlezone ist zwar schnell zu durchschauen, wirkt aber manchmal trotzdem unübersichtlich – besonders bei großen Truppenrudeln. Genervt hat mich die KI der eigenen Einheiten. Wenn Papi nicht ständig aufpaßt, bleiben seine Schrottsammler oder Panzer gerne mal in Mulden hängen, immer wieder hilflos gegen das ansteigende Gelände prallend. Andere Piloten steuern ihre Flieger seelenruhig-blöde über Lavafelder, fangen dort Feuer und platzen. Um es aber trotzdem noch mal klarzustellen: Weil derlei IQ-Absacker selten sind, gehört Battlezone zum besten, was das Actiongenre derzeit zu bieten hat. Wer nicht aufpaßt, wird ganz schnell (mond-)süchtig. <<



Ciao, ciao: Dieser russische Schwabpanzer ist Vergangenheit.

Mindestem.	P120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Empfohlen	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct3D
Technik	SVGA, Direct3D/SB, CD-Audio
Multiplayer	8 Sp. LAN und TCP/IP, 2 Sp. Modem, seriell
Handbuch	deutsch
Handb.	deutsch
CD-ROM	170 MB / 4x-12x M
Hersteller	Activision
Veröffentlichung	März
Preis	49,95 €
Spezialanforderungen	10-Action/Strategie
85%	Einzelspiel
88%	Multiplayer
Spezialanforderungen	Action, Rennspiel, Strategie, Wirtschaft

» Komplexer Cocktail aus Action und Strategie <<

## Redline Racer • Rennspiel

# SUPERBIKES



„Absteigen“ üben Sie hier in wohl 100 verschiedenen Variationen.



Angenehm, Skitz. Zudem im Angebot: Dino, Rakete, Vespa usw.



Wenn's nicht zu eng wird, weicht die KI dem Nebenmann aus.

Langsam registrieren die Spieleschmieden, daß auch jenseits von vier Rädern Rennserien existieren. Bevor Ascaron in Kürze die Startflagge für einen Großangriff auf die Simulationskrone der Motorradraser senkt, will Ubi Soft EAs Moto Racer die actionlastige Pole Position entreißen.

Purismus ist Trumpf bei Redline Racer. Als Spielmodi gewährt Ihnen Ubi Soft gerade einmal das Zeitfahren, ein paar Multiplayer-Optionen und den Arcade-Modus, der zugleich das Herzstück des Spiels darstellt. Suchen Sie sich einen Teamnamen aus, und treten Sie in Einzelrennen auf zunächst sechs Rundkursen gegen 16 motivierte Computergegner an. Erst stehen Ihnen dazu drei verschiedene Rennmaschinen zur Wahl, weitere fünf werden im Spielverlauf stufenweise freigeschaltet, sollten Sie eine bestimmte Anzahl von Rennen unter den ersten Drei beenden. Gleiches gilt für die Kurse: Auch hier holpern Sie zunächst über sechs Ovale, später summiert sich deren Anzahl auf stattliche zehn. Doch wie gesagt, die Franzosen setzen bei ihrem Bikerepos auf gradliniges Spielhallengedesign, auf einen Liga-, WM- oder Turniermodus müssen Sie also bei Redline Racer zahnfleischend verzichten.

## Hinternrutschen angesagt

Hmm, kann solche Optionsarmut denn trotzdem Spaß machen? Die Antwort lautet: Ja, sie kann, weil die Strecken durchweg abwechslungsreich gestaltet wurden, die Grafik-Engine sich nicht zu verstecken braucht und der Fahrphysik der Bikes besondere Aufmerksamkeit zuteil wurde. Aber der Reihe nach: Die zehn Pisten, die Sie z. B. über schneebedeckte Berge, englische Landstraßen oder rubbelige Sandpisten führen, können durch grafische Details und teilweise animierte Streckenrandobjekte überzeugen. Da die Grafik-Engine besonders unter 3Dfx aber erschreckend fix daherrast, erweist sich so mancher eingebaute Winkel als fiese Stolperfalle. Um das zu verhindern, tischt Ihnen Ubi Soft das bisher komplexeste und realistischste Fahrmodell eines Motorradspiels auf. Genaue Lastwechsel der animierten Piloten lassen unterschiedliche Kurven-

radien zu, bei allzu ungestümen Wheelies reagieren die PS-Protze bockig, und Kollisionen werden mit Abwürfen nicht unter zehn Metern bestraft.

## Mehr Pro als Contra

Selbst mit der Tastatur erschließt sich die Redline-Heizerei nach ein paar Runden wie von selbst, mit einem analogen Eingabegerät gelingt der Tanz zwischen den Seitenbegrenzungen noch einfacher. Genau letzteres ist das gesamte Spiel aber eben nicht, anstelle von Herrn Kursdesign und Frau Turbo-Engine sende ich hiermit ein paar Frustgrüße nach Frankreich zurück. Doch Rennspiele leben nun mal in ganz entscheidendem Maße vom physikalischen Modell und der Technik – und hier fährt sich Redline Racer locker in die erste Startreihe: Force Feedback-Unterstützung, CD-Audio-Tracks, Netzwerk- und Internetuelle für bis zu acht Spieler – und sogar eine deutsche Sprachausgabe fehlt nicht. Drehen Sie doch einfach mal ein paar Runden mit den Redline Racern, ich wette, Sie werden es nicht bereuen.

Christian Bigge



## VERGLEICH

Trotz realistischerer Fahrphysik und mehr Strecken vermag Redline Racer nicht ganz am Motorradkrös vorbeizuziehen. Das liegt zum Teil am sehr hohen Schwierigkeitsgrad, besonders in höheren Levels, die insgesamt ein wenig zu eng designt wurden. Nach Ubi Softs Bikern klafft dann eine gewaltige Mischung. Lediglich EAs Prügelorgie Road Rash versprüht auch nach heutigen Maßstäben noch etwas Charme.

Moto Racer .....	85%
Redline Racer .....	82%
Road Rash .....	74%
Manx TT .....	64%
International Moto X .....	10%



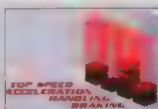


## DIE BIKES

Die ersten drei Motorräder stehen zu Spielbeginn zur Verfügung, die anderen bekommen Sie erst, wenn Sie Erfolge auf den Strecken aufweisen können. Besonders für die letzten beiden Superbikes erweist sich so manche Piste als

zu verwinkelt, so daß diese auch im Expertenmodus nicht immer die erste Wahl sein müssen. Deshalb liefern wir Ihnen hier gleich eine Kurzcharakteristik der Fahrzeuge mit und erläutern, auf welchen Kursen sich diese heimisch fühlen.

## Fire Star X35



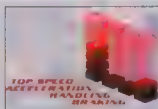
Gutmütige Einsteigerkiste, nur im Anfängerlevel mit Siegfängen. Empfohlene Strecken: eng und viele Kurven, also Tudor Hill, Sandy Cove, Le Grand Blanc, Mount Etienne und Europa Metropolis.

## Avanti



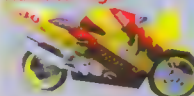
Ausgewogenes Einsteigermodell, Seriensieger im Anfängerlevel. Empfohlene Strecken: siehe Fire Star, allerdings auch noch auf der Castle-Rennstrecke mit Siegfängen.

## Tiger Shark



Schnellstes Einstiegsbike, dafür träge wie ein Holzbrett. Empfohlene Strecken: breite Strecken mit langen Highspeed-Ab schnitten, also Devils Canyon, Sea Fall Bay und Sierra Dorado.

## Tiamato Edge



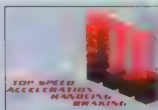
Jaja, die Japaner: das beste Motorrad der 2. Rennklasse, selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad siegfähig. Empfohlene Strecken: dank ausgewogener Fahrphysik auf allen Pisten zuhause.

## Night Storm



Für die zweite Klasse sehr schnell, aber fast ohne Bremsen. Empfohlene Strecken: ebenfalls die Highspeed-Kurse Devils Canyon, Sea Fall Bay und Sierra Dorado.

## B.F.B Mk 2



Vergessen Sie diesen Hobel, viel zu unausgewogen und nervig zu fahren. Empfohlene Strecken: gar keine, mit dieser Maschine würden Sie nur die schlechteste Alternative wählen.

## GX 96J



Der Einstieg in die Königsklasse beschert das beste Motorrad des Spiels. Empfohlene Strecken: alle, aber Vorsicht, aufgrund des enormen Top Speeds benötigt die GX einen Köhner als Piloten.

## CSL Lightning



Dieses Bike ist für die meisten Redline-Kurse viel zu schnell. Empfohlene Strecken: allenfalls noch auf den bereits erwähnten Heizer-Strecken interessant, ansonsten kaum zu beherrschen.

## KOMMENTAR



» Die Prädikatsverleihung „Neue Biker-Referenz“ scheint an ein paar gravierenden Unwagbarkeiten. Erstens präsentieren sich einige Kurse gerade für die schnelleren Maschinen ein bißchen zu verwinkelt, zweitens wirken sich die unterschiedlichen Fahrbahnbeläge so gut wie gar nicht auf das Fahrverhalten aus. Ein Story- oder Ligamodus wäre nicht nur nett, sondern sogar dringend erforderlich gewesen und hatte die Langzeitmotivation entsprechend deutlicher in den roten Drehzahlbereich gekurbelt. Doch bei Redline Racer preißt das Arcade-Styling eben laut röhrend durch jeden Endtopf. Die flotte Grafik-Engine sorgt in Kombination mit dem sehr ausgefeilten und stimmigen Fahrmodell trotzdem für satten Spielspaß, so daß selbst Vierrad-Fanatiker sich ruhig einmal in die Lederkombi zwängen und aufsatteln können. <<

Mindestens: P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3D-Karte, Win95

Empfohlen: P200MMX, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte

Technik: SVGA, Direct3D, 3Dfx/SB, 3D-Sound, CD-Audio/Force Feedback

Multiplayer: 8 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp. Modem/O-Modem

Handbuch: deutsch Sprachfeld: deutsch

CD/HD: 370 MB/2-170 MB Preis: ca. DM 90,-

Hersteller: Criterion Studios/Ubisoft Veröffentlichtung: Ende März

Grafik: 83% Sound: 78% Genre: Rennspiel

**82%**

Einzelspiel

**83%**

Multiplayer

Spielfeld:

- Action: ■
- Race: ■
- Strategie: ■
- Wirtschaft: ■

» Frische Action-Raserei für Zweiradfans <<

Formel 1 '97 • Rennspiel

## SCHUMI &amp; CO.



Uuuuund – Abflug! Erstmals heben die F1-Renner bei Psynosis nach Fahrfehlern richtig ab. Schön: die transparente Staubwolke.

Nach Verzögerungen aufgrund von Lizenzstreitigkeiten haben es die F1-Stars von Psynosis doch noch rechtzeitig zum Start der neuen Saison auf die PC-Monitore geschafft. Erstmals flitzen damit die PS-Protze der 97er-Saison mit allen 11 Teams und 35 Fahrern über die 17 aktualisierten Rennstrecken.

Also ein altes Spiel, das lediglich mit neuen Daten fit gespritzt wurde? Keineswegs, denn in fast allen Bereichen sind Detailverbesserungen auszumachen. Die grundsätzliche Unterscheidung zwischen Arcade- und Grand Prix-

Modus wurde indes beibehalten, wobei Sie sich im Funbetrieb jetzt wirklich um gar nichts mehr zu kümmern brauchen. Hier gilt: Fahrer und Spielmodus wählen, und dann drauf aufs Gas. Das Fahrmodell präsentiert sich extrem vereinfacht, nicht selten ist, es sogar schneller, wenn Sie die Schikanen der Originalkurse einfach mittig und mit Vollgas durchrumpeln. Den Computergegnern merkt man aber deutlich die letzte Frischzellenkur an, sie verhalten sich wesentlich lebenserechter als beim Vorgänger, üben Druck aus und verbleiben nicht mehr nur stur auf der Ideallinie.

#### Mehr Realismus!

Das gilt besonders, wenn Sie im Grand Prix-Modus unterwegs sind, bei dem Psynosis den Schwierigkeitsgrad deutlich nach oben schraubte. Neben Boxenstrategien und einem befriedigend ausführlichem Setup überrascht vor allem

das viel ausgefeiltere Fahrverhalten. Bei Regenrennen, die bei Formel 1 '97 übrigens Überschwemmungen in nichts nachstehen und bei denen fast nichts mehr zu sehen ist, müssen Sie sich im zweiten Gang Meter für Meter vorwärts quälen, selbst auf trockener Piste benötigen erfahrene Piloten ein ruhiges Händchen an einem analogen Eingabegerät, optimal wäre ein Lenkrad. Fahrfehler werden mit spektakulären Crashes belohnt, die Renner schrecken selbst vor unfreiwilligen Luftsprüngen nicht zurück, und jede Deformierung der Karosserie wirkt sich auch auf die Performance aus. Sehr gut, Psynosis! Auf die Mütze gibt's dafür wieder für die Fahrerperspektive: Dem vielfach geäußerten Wunsch nach einer Cockpitsicht wurde zwar entsprochen, der Pilot muß aber auf Instrumente und Rückspiegel verzichten. Grummel! Naja, dafür überzeugen immerhin die anderen Ansichten durch Vielfalt und gute Übersicht.

#### We will rock you...

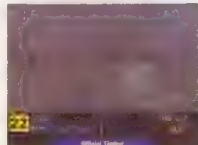
Die verbesserte 3D-Engine kann auf keinen Fall mit der Detailliertheit einer F1 Racing Simulation mithalten, sorgt aber besonders auf schnellen 3Dfx-Systemen dank irrem Tempo für Fahrspaß pur. Die Direct3D-Variante kann von uns allerdings kaum empfohlen werden. Erstens müssen Sie hier auf zahlreiche Grafikbonbons verzichten, zweitens werden die Boliden in der Regel zu



Verzicht: die Cockpitsicht ohne Instrumente und Rückspiegel.



Für den Hausgebrauch reichen die Psynosis-Setups völlig aus.



Keine Nachtfahrt, sondern eine Kehre bei Regen – äh, Sinterflut!

Kriechschnecken degradiert. Pluspunkte verbucht Formel 1 '97 dagegen beim Sound. Fast 20 Musikstücke aller Zielrichtungen heizen auf Wunsch in CD-Audioqualität ein, dazu plätschern nonchalant die Zoten der RTL-Tralalas Jochen Maas und Heiko Wasser aus den Lautsprechern. Fazit: Dank der größeren Optionsvielfalt und des F1-Bonus plazieren sich die Psynosis-Renner knapp vor TOCA Touring Car Championship – und haben sich damit mehr als eine Probefahrt verdient.

Christian Bigge



#### KOMMENTAR

» Schon mutig von Psynosis, mit der 97 im Titel erst im März des Folgejahres zu erscheinen. Doch keine Sorge, auch wenn Formel 1 mit Sicherheit keine Medaille für die tiefstschürfendste Simulation erntet, kommen Freunde fix zugänglicher Arcade-Kost auf jeden Fall auf ihre Kosten. Entsteigen, sich wohl fühlen und heizen, was das Zeug hält, genau dafür ist dieses Spiel wie geschaffen. Der leicht aufgepeppt Grand Prix-Modus sorgt dann dafür, daß der Spaß auch nach längerer

58 Spieldauer anhält. <<

Mindestsystem: P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3D-Karte, Win95

Empfohlen: P200MMX, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte

Technik: SVGA, Direct3D, 3Dfx/SB, CD-Audio

Multiplayer: 2 Spieler LAN

Handbuch: deutsch

Sprache: deutsch

Systemanforderungen: 200 MB / 70-170 MB

Hersteller: Bizarre Cr./Psynosis

Veröffentlichung: erhältlich

Genre: 83% Rennspiel

85% Einzelspiel

82% Multiplayer



» F1-Feeling für Arcade- und Highspeed-Raser. <<

# Glauben Sie an den **SCHNIBBLE??**

Ihr Zeitschriften-Händler schon...

Das Magazin für alle –  
vom Einsteiger bis zum Profi

Mit 2 Spiele-Klassikern:

## Woodruff

Irrenwitziges Abenteuer in der Welt der Zukunft

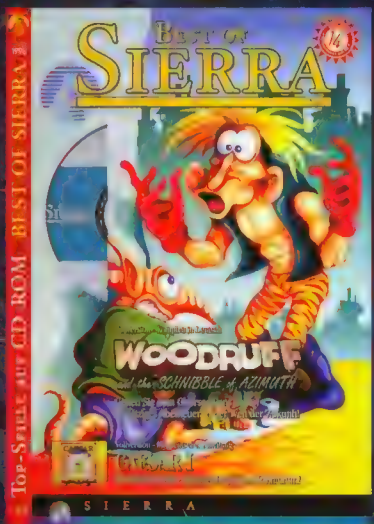
Vollversion – Komplett in Deutsch

## Caesar I

Errichten Sie Ihr eigenes Imperium

Vollversion – Deutsche Anleitung

und allem, damit Sie leichtes Spiel haben:  
Komplett-Lösungen, technische Tips und Tricks,  
Hintergrundinformationen und...



BEST OF  
**SIERRA**

ÜBERALL IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

14<sup>90</sup>  
DM



Flying Saucer • Action

## SCHEIBENSCHIESSEN

Absch. Endlich dürfen wir Menschenwürmer den Spieß mal umdrehen. Eigentlich sind ja Außerirdische dafür bekannt, regelmäßig Erdenbürger um die Ecke zu bringen oder zu entführen. Jetzt ist der Tag gekommen, an dem wir zurückschlagen. Wir mopsen eine fliegende Untertasse und retten unsere Stiefschwester und – quasi nebenbei – die ganze Welt.

Boone, in dessen Rolle der Spieler bei Flying Saucer schlüpft, gerät in eine kosmische Verschwörung. Seine Stiefschwester Emily wird von Aliens entführt. Die Spur führt den Ex-Piloten zum geheimsten Stützpunkt der US-Regierung, Area 51. Im wirklichen Leben besagen Gerüchte, daß das Militär dort außerirdische Flugobjekte untersucht. Die Hintergrundstory von Flying Saucer geht davon aus, daß dem tatsächlich so ist. Des-

halb entdeckt Boone auch eine Schwebescheibe, die er sich kurzerhand unter den Nagel reißt. Was folgt, ist die Suche nach Emily. Der Held trifft auf zwei Aliens, schlägt sich mit dem US-Militär herum und lüftet ein schreckliches Geheimnis. Fragen über Fragen beschäftigen unseren tatendurstigen Mann: Die Signers mit ihren ekligen Tentakeln sind doch eigentlich ganz nette Kumpels? Oder sollte man eher den Greys vertrauen, obwohl sie (wie

eine in diesem unseren Lande sehr bekannte Persönlichkeit) birnenförmige Köpfe haben? Wie sind gewisse Regierungsvertreter in die Sache verwickelt?

## Reise um die Welt

Mit Flying Saucer reist der PC-Besitzer im Rahmen von 22 Missionen um die Welt und entschwindet zum Showdown ins Weltall. Wegen mangelnder Charakteristika braucht niemand klagen: Die Antarktis gibt sich beispielsweise naturbedingt vereist (manchmal glaubt man wegen mangelnder Kontraste leider, schneeblickend zu sein). Ägypten wartet mit Wüstensand, Cheops-Pyramide und Sphinx auf, und in der Türkei stehen antike Orientgemäuer. Die Steuerung des Flugobjekts ist gewöhnungsbedürftig, aber nicht außerirdisch schwierig (lesen Sie dazu „Fliegen wie E.T.“). Um die Missionen erfüllen zu können, sind außer dem geschickten Manövrieren weitere Tastaturbefehle nötig. Am häufigsten müssen Kampffjets, Hubschrauber, Panzer und Rake-

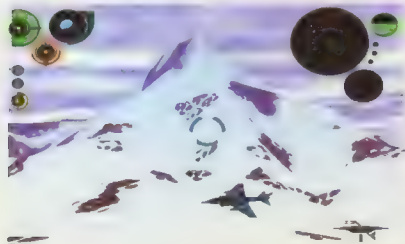
tenstellungen beseitigt werden. Dazu dienlich sind die unterschiedlichen Waffensysteme und die Zielerfassung. Manche Wummen finden ihr Ziel selbstständig (Plasma Seeker, Schwärmer). Ferner kommen später weitere Tools, sogenannte Module, dazu. Besonders nett sind der Zeitverzerrer (hält die Zeit an), die Tarnvorrichtung (macht unsichtbar) und der



## VERGLEICH

Flying Saucer mit anderen Spielen zu vergleichen, fällt nicht ganz leicht. Am ehesten kommen wegen des ähnlichen Flugmodells G-Police und Extreme Assault in Betracht. Die Aufträge während der Missionen gehen ebenfalls in eine vergleichbare Richtung. Technisch zieht das Schwebescheibchen ganz klar den kürzeren. Abheben kann sich das Spiel durch den (dezenten) Simulationstouch, die Story im Akte X-Stil und natürlich durch das außergewöhnliche Fluggerät.

G-Police .....	88%
Extreme Assault .....	88%
Flying Saucer .....	73%



Auch in der Antarktis wird die fliegende Untertasse immer wieder von angriffslustigen Düsenjets beschossen.



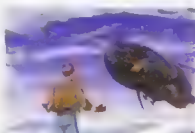
Gravitationsstrahl (macht alles im Umkreis von 1000 Metern platt). Ein regelmäßiger Blick auf die Schadensanzeige und die Sensoren ist empfehlenswert. Energie kann notfalls stufenlos auf Waffen, Schild und Antrieb verteilt werden. Neben Zerstörungen und Beschützermissionen spielen Suchaufträge eine Rolle. So müssen Geheimdaten aufgespürt, Energiequellen angezapft, Menschen und Außerirdische entführt, Transportflugzeuge inspiert oder versteckte Aliengeräte an Bord geschlürft werden. Fast immer sind drei bis vier Teilziele zu erfüllen, manchmal unter Zeitdruck. Spätestens ab Level zehn hat sich das Prinzip der Aufgaben wiederholt. Langeweile wird aber durch die variable Kombination der Mini-Quests weitgehend verhindert: Montags gibt es Schnitzel mit Pommes und Salat, Dienstags Pommes mit Schnitzel und Salat und Mittwochs Salat mit Schnitzel und Pommes – wem die Einzelzutaten schmecken, der kommt gewisse Zeit auf seine Kosten. Wer eine Mission nicht packt, kann sich zunächst an einer anderen versuchen – oft stehen drei bis vier zur Wahl. Im Schiff ist es möglich, mit einem Gerät die Gedanken von entführten Lebewesen zu lesen, was zur Weiterführung der Hintergrundgeschichte dient.

**Surr, Tasse, surr**

Trotz annehmbar detaillierter Gebäude und Fahrzeuge wirken die Landschaften etwas kalt und leblos. Einige Flüchten verdienen, bedingt durch Grafikfehler, gar das Prädikat seltsam. Warum sieht das Meer stetsweise wie eine Tapat



Die jeweilige Mission wird auf einer Weltkarte ausgewählt.



Tolle Trickfilmsequenzen spinnen die Handlung weiter.



Als Himmel wurden nur starre Bitmaps verwendet.

aus den 70ern aus? Ecken und ein leicht schleppender Bildaufbau fallen ebenso auf. Einige Effekte gefallen trotzdem, beispielsweise bei der Benutzung des Traktorstahrs. Der grellbunte Sagnetunel hat irgendwie surrealistisches Flair. Wohltuend sind die Zwischenfilme im Zeichentrickstil und der Sound. Funkverkehr, Brüllen der Waffen, dramatische Musikuntermalung und sonores Surren der Untertrasse gleichen den durch die Optik bedingten Atmosphäreverlust nahezu aus.

Harald Fränkel



## FLIEGEN WIE E.T.

Auf den ersten Blick scheint die Steuerung der fliegenden Untertrasse nur für Sinner geschaffen. Denn diese Außerirdischen verfügen, anders als Menschen, über mehr als zwei Greifwerkzeuge und müßten sich demnach mit der Bedienung der Tastatur erheblich leichter tun. Bald stellt sich aber heraus, daß mit einem Joysticks samt Coolie-Hat nur relativ wenige Fingerknoten nötig sind, um einigermaßen klarzukommen.

Deshalb entpuppt sich Flying Saucer weniger als Simulation, sondern eher als Actionspiel. Weil die Untertrasse u. a. in der Lage ist, abrupt die Richtung zu wechseln, ist die Steuerung trotzdem arg gewöhnungsbedürftig. Wer ab und gegen einen Berg glitscht oder während eines Gefechts auf den Boden datzt: Keine Panik, völlig normal! Es läßt sich während eines Gefechts eben nicht vermeiden, mal Richtung Westen zu fliegen, während man Richtung Osten guckt. Mit dem Joystick richtet der Pilot die Blickrichtung aus, wobei er 360 Grad-Bewegungsfreiheit hat. Der Coolie-Hat erlaubt Flugmanöver nach links, rechts, oben und unten. Es gilt dann nur noch, zu beschleunigen und, gaaaaanz wichtig, hin und wieder zu bremsen. Zwei Trainingsmissionen geben Starthilfe.



Materie aus Objekten zu saugen, die sich bewegen, ist knifflig, weil der Abstand konstant kurz gehalten werden muß.



Dieses Alienschiff muß mit einer Superbombe zerbröckelt werden.



Militäreinrichtungen zu zerstören, ist eine der leichteren Übungen. Hier sagt eine Radaranlage leise servus.

## KOMMENTAR



»Nein, nein, die 3D-Engine von Flying Saucer ist wirklich kein Überflieger. Besonders die wenig räumliche Darstellung des Weltraums hat mich fürchterlich erschreckt. Und der witzigen Story zu folgen, ist trotz der herzigen Trickfilmsequenzen hin und wieder auch nicht einfach. Grund: In den vielen zusätzlich vorhandenen Textmonstern laufen hin und wieder Orientierungsdeppen Gefahr, sich zu verlaufen. Trotzdem macht es eine Menge Spaß, mit einem Ufo herumzudüsen zu dürfen. Einerseits wegen der „etwas anderen“ Steuerung. Und andererseits, weil Aktionen möglich sind, die nur Aliens beherrschen: Ich liebe es, böse Generäle aus ihren Häusern zu saugen oder Kaffeemaschinen in Laserenergie umzuwandeln. Lästig ist manchmal, daß bei gescheiterten Missionen nicht erklärt wird, warum der Pilot so kläglich versagt hat.«

Mindestens: P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Empfohlen: P166, 32 MB RAM, 8xCD ROM, Direct3D

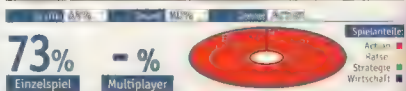
Technik: SVGA, Direct 3D/SB

Multiplayer: keine Multiplayer-Option

Handbuch: deutsch Sprache: deutsch

Umfang: 6x4 MB / 10x10 MB Preis: 19,90 DM / 10,- €

Hersteller: Software 2000 Veröffentlichung: erhältlich



» Trotz Durchschnittsgrafik ein echter Geheimtip «







Der Meteor gehört zu den effektivsten Zaubersprüchen der Feuer-  
magier. Beim Einschlag wird er die Reihen der Feinde leuchten.



Terrain, Gebäude und Bäume sind wirklich 3D. Alle sichtbaren Regi-  
menter sind je nach ihrer Position durch Banner am Rand dargestellt.

Dark Omen • Echtzeitstrategie

# AUFERSTEHUNG



Die Gräber öffnen sich, und eine Horde Untoter entsteigt den Gruften und verwüstet das Imperium. Kaiserliche Armeen können den Schreckgestalten kaum noch die Stirn bieten. Optimale Voraussetzungen für Hauptmann Bernhardt und seinen Söldnertrupp, um Ruhm und Gold anzuhäufen. Mit nur vier Regimentern beginnt die Kampagne gegen den Dread King und seine Schergen. Die spannende Entwicklung der Hintergrundgeschichte wird in ausführlichen Konversationen und einigen Zwischensequenzen bis ins Detail ausgemalt. In der Rolle von Bernhardt entscheiden Sie über Sieg oder Niederlage in über 30 Schlachten gegen Untote, Orks und Goblins.

## Schatten der Vergangenheit

Im Grunde spielt sich Dark Omen nicht anders als Schatten der gehörnten Ratte. Mit der Maus und ein paar Hotkeys oder Icons befehlen Sie Ihre Regimenter über das Schlachtfeld, geben Angriffsbefehle, blasen zum Rückzug oder setzen Zaubersprüche und magische Artefakte ein. Größtenteils entscheidet schon die erste Strategie beim Aufstellen der Einheiten über Sieg und Niederlage. Wie in Demonworld lassen sich die ei-

genen Streitkräfte vor und nach jeder Mission in einem Truppenbuch verwalten und aufrüsten. Im Prinzip ist der Auftrag in jeder Schlacht gleich: Alle Feinde müssen flüchten oder fallen, nach Möglichkeit, ohne daß ein eigenes Regiment komplett verlorengeht. Einzelne Verluste lassen sich durch Rekrutierungen ausgleichen, ein ganzes Regiment kann man aber nicht ersetzen. Der Schwierigkeitsgrad ist äußerst anspruchsvoll, nicht zuletzt, weil die Speicher-



## VERGLEICH

Myth: Kreuzzug ins Un-  
gewisse ist selbst im  
Detail grafisch noch  
höchst imposant. Dark Omen kann  
hier höchstens mit einer etwas  
besseren Steuerung kontern. Wenn  
die 3D-Engine auch nicht so gut  
ist, um mit Myth zu konkurrieren –  
Sid Meyer's Gettysburg überflügelt  
sie bei weitem und stellt eine ähn-  
liche strategische Herausforderung  
dar. Den überzeugenden Schwierig-  
keitsgrad, das Hauptmanko des er-  
sten Teils Schatten der gehörnten  
Ratte, konnte Dark Omen zumin-  
dest halbwegs ausräumen.

Myth .....	85%
Dark Omen .....	84%
Sid Meyer's Gettysburg .....	81%
Schatten der gehörnten Ratte .....	74%

Electronic Arts sahen den zwei-  
felhaften Erfolg des Vorgängers  
Schatten der gehörnten Ratte von  
SSI anscheinend nicht als böses  
Omen und übernahmen die Warhammer-  
Lizenz für ihr neuestes 3D-Echtzeitstrategie-  
spiel. Das Risiko hat sich gelohnt, denn Dark  
Omen setzt ein gutes Zeichen.



Alle Einheiten sind beschrieben.



Animierte Konversationen erzählen die Story zwischen den Missionen.

funktion nur zwischen den Missionen funktioniert. Das eine oder andere frustrierende Erlebnis bleibt also vermutlich nicht aus.

## Professionell

Davon abgesehen präsentiert sich Dark Omen als äußerst gelungenes Strategiespiel. Zwei Dutzend unterschiedlicher eigener Regi-

menter und noch einmal so viele feindliche unterteilen sich in Infanterie, Kavallerie, Kanonen, Kaputt, Mörser, Bogen- und Armbrustschützen sowie spezielle Einheiten. Streitwagen, Dampfpanser, Baummenschen und Oger sind geführte Truppen. Flanken- und Sturmangriffe, direktes und indirektes Feuer sowie zahlreiche Zaubersprüche entscheiden über den Sieg. Schuß- und Sichtlinie werden realistisch berechnet. Kämpfe laufen in Echtzeit ab, wobei die Geschwindigkeit nicht verstellbar ist, so daß es teilweise ziemlich hektisch wird. Von außerordentlich hoher Qualität ist die 3D-Engine. Die imaginäre Kamera läßt sich über dem Schlachtfeld drehen, schwenken, zoomen und bewegen. Je nach Szenariogröße und Zoomstufe ist maximal die Hälfte des Kriegsschauplatzes zu sehen. Alle Regimenter, die sich in Sichtweite, jedoch außerhalb des Bildschirms befinden, sind durch kleine Banner am Rand dargestellt. Während

man also ruhig den Vormarsch der Feinde beobachtet, reicht ein Klick auf das Banner der eigenen Kanone, um ganz ohne Scrollen das Feuer zu eröffnen. Die Anföh-

rer der Regimenter kommentieren die gesamte Schlacht und weisen den Spieler auf diverse Geschehnisse hin.

Alexander Gettenpöth



## KOMMENTAR

» Selten konnte mich ein Echtzeit-Strategiespiel so lange vor den Bildschirm fesseln. Die große Motivation erreicht Dark Omen durch eine phantastische Story, eine tiefgehende Atmosphäre und anspruchsvolle Missionen. Das einzige und manchmal frustrierende Manko ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Falls Sie keine Abneigung gegen Fantasy haben und actionlastige Strategiespiele mögen, ist Dark Omen goldrichtig für Sie. <<

Mindestens: Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, D3D-Grafikkarte, Win95

Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3Dfx

Technik: SVGA, SB, Direct3D

Multiplayer: 2 Sp., LAN, Modem, seriell

Handbuch: deutsch

Sprache: deutsch

CD/HD: 600 MB/250 MB

Preis: ca. DM 80,-

Hersteller: Electronic Arts

Veröffentlichung: erhältlich

Genre: Echtzeitstrategiespiel



» Anspruchsvolle Fantasy-3D-Schlacht <<

# TARO - Computersysteme

Monatlich 3-2800 Rufen

0712/34761 Fax 0712/34760

Öffnungszeiten:  
 Mo- Fr 08:00 - 20:00  
 Sa 08:00 - 14:00

Achtung!  
 Jeder Kunde erhält einen Einkaufsrabatt  
 Von 10% auf jede Bestellung im Monat  
 März 1998

Produkt	Preis
3 Mega Games SF	DM 79,95
3 Mega Games Sim.	DM 79,95
Big 10 Sim. Action	DM 49,95
Atomic Bomberman	DM 49,95
Alien Trology	DM 34,95
Alibon	DM 34,95
BLING	DM 59,95
Blade Runner	DM 99,95
Constructor	DM 99,95
Creatures	DM 79,95
Cyberia	DM 29,95
Cyberia 2	DM 39,95
D (deutsch)	DM 29,95
Descent	DM 29,95
Descent 2	DM 29,95
Descent 1&2	DM 49,95
Dungeon Master 2	DM 29,95
Earth 2140	DM 44,95
Fifa Soccer 95 Golf	DM 19,95
Floyd	DM 89,95
Frankenstein	DM 29,95
Incubation	DM 92,95
Independence Day	DM 89,95
Jedi Knight	DM 99,95
M.A.X.	DM 59,95
MDK	DM 89,95
Schleichfahrt	DM 45,95

Produkt	Preis
Sim Box 2	DM 39,95
Star Trek: DS9	DM 44,95
Star Trek: DS9 IIarb	DM 59,95
Star Trek: Generaon	DM 89,95
Star Trek: Academy	DM 89,95
Star Trek: Academy	DM 89,95
Star Trek: Voyager	DM 44,95
Star Trek: Warner Set	DM 89,95
Star Wars: Trology	DM 54,95
Stonekeep	DM 29,95
Syndicate Wars	DM 34,95
SystemShock	DM 19,95
Timeshock	DM 69,95
Tomb Raider	DM 79,95
Tomb Raider II	DM 89,95
Turok	DM 89,95
WWF Wrestlingmania	DM 29,95
Z	DM 39,95

Produkt	Preis
Extreme G	DM 149,95
Turok	DM 129,95

Produkt	Preis
Alien Trology	DM 49,95
Bust - A - Move2	DM 49,95
Fantastic Four	DM 99,95
MDK	DM 109,95
Riven:	DM 139,95
X-Men	DM 99,95
Hatman und Robin	DM 129,95
Z	DM 99,95
Memory Card 1M	DM 29,95
Memory Card 360 Slot	DM 84,95
Predator Gun	DM 61,95
PSX Controller	DM 39,95
Turbo Controller	DM 39,95

Produkt	Preis
Completssystem	DM 29,95
Intel Pentium MMX 200 Mhz, 64 MB	DM 84,95
EDO RAM, ATI 8D Charger 2 MB,	DM 61,95
CD-ROM 24 fach Toshiba, 4GB HD,	DM 39,95
Windows 95 D, Tast., Maus,	DM 39,95
Soundkarte 3 Jahre Garantie	DM 39,95
17" Monitor	DM 39,95
Setpreis:	DM 3299,00

Produkt	Preis
Soundblaster 16 NPP	DM 129,95
Soundblaster AWE64Value	DM 199,95
Soundblaster AWE64Gold	DM 379,95

Von Nintendo 64 Spiele und Konsolen  
 Von Sony PSX Spiele und Konsolen

Wir haben außerdem Erotik Software im Angebot (Altersmehweis)

Lieferbedingungen:  
 Ab DM 200,00 Bestellwert Versandkostenfrei. Vorkasse (Scheck) pro Pr. zzgl. Paketgebühr. Bei Nachnahme DM 10,00 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmewegerte berechnen wir DM 30,00 pauschal.

DA Spiel u. Anleitung Deutsch  
 DA= Deutsche Anleitung  
 EV= voll Englisch  
 \*= Spiel noch nicht lieferbar

Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer und Änderungen vorbehalten



**Jetzt zuschlagen:**

# 1 Spiel gratis!

Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC ACTION oder PC ACTION PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!

## StarCraft

Als "Herrscher der Dunkelheit" wird der Stern am Abendhimmel bezeichnet. In der Welt der Science-Fiction-Filmemacher ist Blizzards neuestes Meisterwerk StarCraft 2 und Diablo II die nächsten Schritte in der Serie. StarCraft 2 und Diablo II sind die nächsten Schritte in der Serie. StarCraft 2 und Diablo II sind die nächsten Schritte in der Serie.

Systemvoraussetzungen:  
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

## Red Baron II



Adel verpflichtet: Der vor fast zehn Jahren erschienene Vorgänger zählt zu den klangvollsten Namen in der Computerspiele-Geschichte. Und auch Red Baron II steht bei den Fans historischer Flugsimulationen ganz oben. Kein Wunder, denn „historisch“ sind dabei allein die dahinschauenden Doppeldecker. Der Rest ist High-End-Technologie, wie man sie von einem der weltweit größten PC-Spiele-Hersteller erwarten darf.

Systemvoraussetzungen:  
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

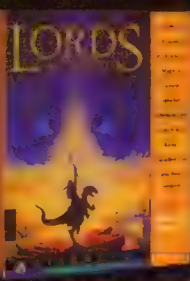
## CART Precision Racing

Schmale Strecken, engere Kurven, höhere Geschwindigkeiten, mehr Action: Das amerikanische Pendant zur Formel 1 nennt sich IndyCar und steht im Mittelpunkt der neuesten Rennsimulation von Microsoft. Freuen Sie sich auf 3D-beschleunigte Grafik, eine wirklichkeitsgetreue

Soundkulisse und eine exakte Steuerung. Großmögliche Reaktionszeit und Unterstützung von Force Feedback-Joysticks sind selbstverständlich.

Systemvoraussetzungen: Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95, 3D-Karte mit 2MB VRAM

## Lords of Magic



Magisches von den Lords of the Realm 2-Machern: In der Tradition von Meilensteinen wie Heroes of Might & Magic 2 und Fantasy General erforschen Sie Runde für Runde ein Fantasy-Reich und fechten mit sieben verfeindeten Parteien prachvoll inszenierte Kämpfe aus.

Das Strategie-Spektakel von Impressionen wird Sie schon nach wenigen Minuten verzauern und wochenlang nicht mehr loslassen.

Systemvoraussetzungen:  
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

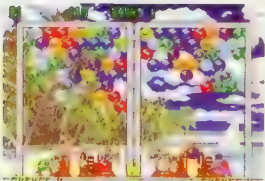


PC ACTION testet für Sie! Jeden Monat über 200 Seiten Tests, Previews, Tips und Tricks. Auf CD-ROM: 600 MB Demos, die mit Hilfe der ausführlichen Anmerkungen im Heft selbst angetestet werden können.

Außerdem: umfangreicher Hardwareteil, Onlineteil u.v.m. Jetzt zuschlagen: 12 x günstiger, 12 x frei Haus und (für den Werber) ein Spiel umsonst!

# PC Action im Abo

## Bust-a-Move 2



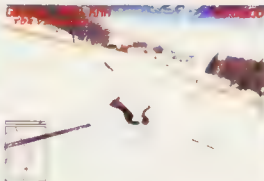
Wer sich am Friede-Freude-Eierkuchen-Sound und an der mageren Grafik nicht stört und auch den 94. Teil von Tetris begeistert dreimal durchgespielt hat, liegt bei Bust-a-Move 2 genau richtig. Der Spieler schießt mit bunten Blasen um sich. Und zwar möglichst schnell und so, daß jeweils mindestens drei gleichfarbige Blasen nebeneinander liegen und sich auflösen. Zwar verursacht bereits der Einzelspielermodus tetrisgleich einen Suchteffekt. Richtig Spaß macht aber erst ein flottes Zweierduell. Nicht zuletzt wegen der eingängigen Bedienung ist die Automatenumsetzung Bust-a-Move 2 ideal für ein Spielchen in der Mittagspause.

hfr

System	486DX/66, 6 MB RAM, 2xCD-ROM, MS-DOS 5.0 c, Win95
Hersteller	VGA, SVGA, SB, CD-Audio
Sprache	deutsch, englisch, japanisch
Modus	Einzelspieler, Zweierspieler
Preis	ca. 50,- DM

54% 60%

## DSF Ski



Eigentlich eine gute Idee: In sechs berühmten Skortern jagen Sie Ihren editierbaren Skithleten in Abfahrt, Super-G, Riesenslalom, Slalom und Kombination die Pisten hinab, wahlweise sogar im Saison-Modus. Die Ausrüstung lassen Sie sich von den bekannten Firmen sponsern, für Tips sorgt Super-G-Olympiasiegerin Picabo Street. Bei der technischen Umsetzung hat Sierra aber total verwacht. Trotz 3Dfx wirkt die 3D-Pisten-Engine wie ein Relikt aus Zeiten, in denen Skier noch Fangriemen besaßen. Die Steuerung versagt völlig, selbst auf leichten Kursen benötigen Sie viel Dusel, um überhaupt das Ziel zu erreichen. Vor dem Ziel eingefadelt, DSF Ski!

cb

System	P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Hersteller	VGA, VGA, 3Dfx, Force Feedback-Support
Sprache	deutsch, englisch, japanisch
Modus	Einzelspieler, Zweierspieler
Preis	ca. 100,- DM

18% -

## F18/A Korea



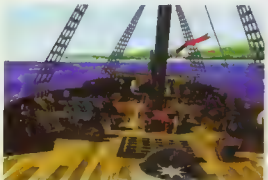
Mehr als nur ein Update darf sich Empires Korea-Ausgabe der F18/A Hornet-Simulation nennen. Gegenüber der 3.0-Fassung (PCA 10/97) wurde vor allem an einer 3D-beschleunigten Grafik-Engine gearbeitet, die nun mit texturierten Oberflächen und Filtering-Darstellung einen sehr guten und schnellen Eindruck hinterläßt. Außerdem umfaßt die Pilotenkarriere neben der bekannten 28-teiligen Nahost-Kampagne nun weitere 28 Einsätze über Korea und sechs neue Multiplayer-Arenen. Schwächen zeigt das virtuelle Cockpit, dessen Instrumente nicht ablesbar sind. Nach wie vor hervorragend ist das 90-minütige, multimedial aufbereitete Tutorial.

cm

System	P100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Hersteller	VGA, VGA, 3Dfx, Force Feedback-Support
Sprache	deutsch, englisch, japanisch
Modus	Einzelspieler, Zweierspieler
Preis	ca. 50,- DM

79% 80%

## Piraten – Käpt'n's Quest



Nanu? Das ist doch...? Richtig: Piraten entpuppt sich als ziemlich dreister Klon des Sid Meier-Hits Pirates! Als Jungkapitän starten Sie Ihre Reise in der Nähe von Havanna und müssen fortan handeln, fechten, Schiffe kapern, Schätze suchen und Rätsel lösen. Fechtzonen, der Echtzeit-See-Kampf und sogar die Landkarte wurden 1:1 vom Klassiker abgeklippt, der Spielspaß leider nicht ganz. Die Rendergrafik langweilt etwa nach 2 Spielstunden, genau dann geht auch dem Letzten auf, daß sich der Spielablauf ständig wiederholt. Die öden Seereisen bei Flaute sind selbst mit 2 Augenklappen kaum zu ertragen. Klar zum Kentern, ähhh – ach, stimmt schon.

cb

System	486DX/50, 8 MB RAM, 2xCD-ROM
Hersteller	VGA, SVGA, SB
Sprache	deutsch, englisch
Modus	Einzelspieler, Zweierspieler
Preis	ca. 80,- DM

55% -

## Spunky Duffle



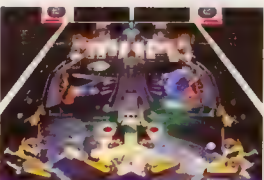
Spunky Duffle's Dueling Shuffle? Wer sich einen derart unglaublich-fantastisch-einprägsamen Titel ausdenkt, ist wohl zu jeder Schandtat bereit. So schlimm ist es aber dann doch nicht: Der Spieler muß bei besagtem Action-Puzzle immer wieder fünf gelbe Symbole aneinanderwursteln, indem er waagrecht und horizontal angeordnete Blöcke verschiebt. Fazit: ganz nett, aber auf Dauer nicht atemberaubend; simple Technik; fähiger Computergegner. Genrefans sollten mit anderen Tetris-Varianten vergleichen. Hobby-Bioleks kaufen sich trotz des beiliegenden Rezeptes für „Grillhasen à la Spunky“ lieber ein Kochbuch. Der Rest spart sein Geld.

hfr

System	486DX/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95
Hersteller	VGA, SVGA, SB
Sprache	deutsch, englisch, japanisch
Modus	Einzelspieler, Zweierspieler
Preis	ca. 50,- DM

40% 45%

## Star Trek Pinball



„Mit Star Trek Pinball dringen Sie in Dimensionen des Flippers vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat“, verspricht die Packung. „Ordentlich, aber nicht faszinierend“, meint PC Action frei nach einem bekannten Spitzohr. Es kommt wenig Dauermotivation auf, dazu sind die Flipper zu unspektakulär aufgebaut. Spielchen per LCD-Anzeige gibt es nicht, nur Target-Shots. Zudem hat die Ballphysik Macken. Für Trekkies mag die Originalizenz (samt Soundtrack, guter Grafik und lasziv dreinschauendem Kirk) ein Kaufgrund sein. Ganz witzig ist der Doppeltisch Nemesis, bei dem zwei Spieler gleichzeitig an einem PC gegeneinander antreten.

hfr

System	P90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, DOS 6.22 c, Win95
Hersteller	VGA, SVGA, SB, CD-Audio
Sprache	deutsch, englisch, japanisch
Modus	Einzelspieler, Zweierspieler
Preis	ca. 90,- DM

52% 60%



## Versand

**iegnitzer Str. 13**

**82194 Gröbenzell**

## Bestelltelefon

08142/59640

## Bestellfax

08142/54654

**Bestellannahme:**Mo. - Do. 9<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup> Uhr

**Freitag 9<sup>00</sup> - 17<sup>00</sup>Uhr**

Samstag 9<sup>00</sup> - 13<sup>00</sup> Uhr

E-Mail:

wial@compuserve.com

Internet:

**www.wial.de**

**WIAL SHOP AUGSBURG**

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9<sup>00</sup> - 13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup> - 18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup> - 12<sup>00</sup>

## WIAL / Mr Games DARMSTADT

Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10<sup>00</sup> - 19<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup> - 16<sup>00</sup>

## WIAL / Mr Games NEU ISENBUR

Frankfurter Str. 14

Mo. - Fr. 10<sup>00</sup> - 19<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup> - 14

## CD-ROM GAMES

- [illegible]

## CD-ROM GAMES

- [illegible]

## CD-ROM GAMES

- [illegible]

### CD-ROM PRESHITS

- [illegible]

## PC Zubehör

- [illegible]

**DER NEUE KATALOG IST DA!!! GLEICH ANFORDERN.**

Source: *Chicago Tribune*, 1990, p. 1.

Preskriptum und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 6,00 DM. Ausland Vorkasse + 20,00 DM. Versand d. Vorkassebestellungen im Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich.

Der Mindestbestellwert beträgt 50,00 DM. Software ab 200 DM pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

**H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T**

HÄNDLERFRAGEN ERWÜNSCHT

C. Action 4/98

WENN IHR UNS EINE

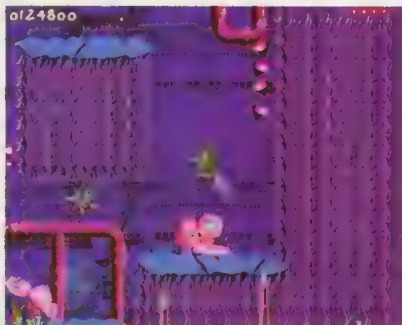
**SCHRIFTLICHE BESTELLUNG**  
ZUSCHICKT UND DIESEN COUPON BEILEGT,  
BERECHNEN WIR PRO SENDUNG NUR  
**4,90 DM VERSANDKOSTEN!!!**

GILT NICHT BE TELEFONISCHER BESTELLUNG!

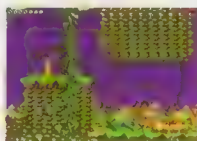
## Jazz Jackrabbit 2 • Jump&amp;Run

## KAMPFNER

Der Osterhase? Kinderkram! Langhoren von heute tragen statt Eiern lieber Rambo-Stirnbänder und wissen, wie man mit Schießprügeln umgeht. Ein Prototyp dieser postmodernen Gattung ist Jazz Jackrabbit, der nach seinem erfolgreichen Debüt im Jahre 1994 sein zweites PC-Abenteuer bestehen muß.



Tausendssassa Jazz Jackrabbit greift schon mal zu einem Schwebeskatelboard, um den Tücken des Alltags entgegenzutreten.



Seltsam, seltsam: Jazz trifft eine rauchende Hippie-Raupe.



Sprungfedern katapultieren den Kampfnager gen Himmel.

Hase Jazz ist 'ne arme Sau. Eigentlich wollte er seine Freundin Eva Langhorn ehelichen, doch bei der Zeremonie platzt ein Bösewicht in die Hochzeitsfeier und mopst den 12karottigen Diamantring der Angebeteten. Was bleibt dem Bräutigam also anderes übrig, als den dreisten Dieb zu jagen? Aufgabe des Spielers ist es, den grünen Kampfnager oder dessen durchgeknallten lilafarbenen Bruder Spaz durch 30 bonbonbunte, phantasievolle Levels zu steuern. Allerlei märchenhafte Kreaturen wollen den Helden dabei zu

Hasenbraten verwursten. Jazz und Spaz unterscheiden sich hinsichtlich der Steuerung nur minimal, und zwar beim Springen. Jazz kann mit seinen Propeller-Ohren gleiten und Spaz höher hüpfen. Ansonsten läßt der Spieler seine Schützlinge rennen, schwimmen, sich ducken und mit Schwebeskatelboards oder anderen abenteuerlichen Hilfsmitteln fliegen.

#### Baukasten inklusive

Die Pixelnager zerstampfen Mauern, benutzen Teleporter, hangeln sich an Lianen entlang und lassen

ihre Knarren sprechen. Alle Aktionen sind wegen der eingängigen Steuerung einfach umzusetzen. Neun Power-Ups liefern diverse Munitionsarten. Damit der Digi-Hase wehrhafter als das Killerkarnickel aus Monty Pythons Ritter der Kosmos wird, stehen unter anderem Flammenwerfer, Lenkraketen, Ge-

frierstrahler und Dynamitstangen zur Verfügung. Wer möchte, kann mit dem Editor eigene Levels basteln oder das umfangreiche Multiplayer-Angebot nutzen (Rennen, Capture the Flag, Deathmatch, Kooperativ, Schatzsuche). Als Bonus wird Jazz Jackrabbit 1 mitgeliefert.

Harald Fränkel



#### KOMMENTAR

»Die putzigen Zeichentrick-Animationen, die gute Spielbarkeit und die vielen Levels machen Jazz 2 zu einem lustigen Zeitvertreib (Notiz am Rande: Obwohl der bescheuerte Spaz erstklassig rülpst und ganz tolle Faxen macht, mag ich den betont coolen Jazz lieber). Schade, daß die Figuren so extrem mickrig geraten sind. Und für Profis ist das Spiel zu einfach geraten. Alles in allem reicht's auch nicht für einen Innovationspreis.«

Mindestens:	P90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, MS-DOS 5.0
Empfohlen:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
System:	VGA 640x480/16M
Multiplayer:	32 Sp. LAN u. TCP/IP, 8 Sp. Modem/sensell, 4 Sp. an einem PC
Handbuch:	deutsch
CD/HD:	54 MB/38 MB
Hersteller:	Project Two/Claim
Veröffentlichung:	Marz 1998
Genre:	Jump & Run

76%

Einzelspiel

79%

Multiplayer



Spielanteile:  
Action  
Rätsel  
Strategie  
Wirtschaft



Wer möchte, darf auch Spaz, den völlig durchgeknallten Bruder von Jazz, durch die 30 bonbonbunten Levels scheuchen.

**JOYSOFT SHOP**  
40271 Düsseldorf  
Am Vordamm 29  
0211/24 44 45

**JOYSOFT SHOP**  
45122 Essen  
Viehölle Str. 17  
0201/2 43 72 95

**JOYSOFT SHOP**  
50676 Köln  
Minden Str. 24-26  
0221/9 12 15 45

**JOYSOFT SHOP**  
52062 Aachen  
Wendel Str. 18  
0241/40 49 15

**JOYSOFT SHOP**  
53111 Bonn  
Minister Str. 11  
0228/45 92 36

**JOYSOFT SHOP**  
53723 Siegburg  
Ratten Str. 45  
0224/16 84 45

**JOYSOFT SHOP**  
50408 Köln  
Schloß Str. 16  
0261/38 94 24

**JOYSOFT SHOP**  
46311 Paderborn  
Feldgasse 87  
04971 38 43 71

**JOYSOFT SHOP**  
MULTI MEDIA FACTORY  
24172 Delmenhorst  
Am Markt 18  
04471/78 77 06

**JOYSOFT SHOP**  
GAMESHOP GIESSEN  
35598 Giessen  
Katharinen Str. 2  
0441/78 17 94

**JOYSOFT POINT**  
40574 KUN  
40724 Hilden  
Rochstraße Str. 18  
02103/84 46

**JOYSOFT POINT**  
COMPUTERSPIELE  
41061 M Gladbach  
Eichener Str. 14  
02141/18 34 43

**JOYSOFT POINT**  
CONNECTION  
41448 Remm  
Bismarck Str. 19  
02151/27 57 36

**JOYSOFT POINT**  
LADY-SOFT  
42281 Hain  
Behlke Str. 18  
02129/49 28

**JOYSOFT POINT**  
PLAYERS CHOICE  
50473 Mülh  
Rheinsteiner Str. 28  
02121/10 07 07

**JOYSOFT POINT**  
SOFT SITE  
43055 Offenbach  
Schul Str. 24-26  
06072 38 99 46

**JOYSOFT POINT**  
RECOM  
63406 Kassel  
Haupt Str. 3  
0561/17 41 06

**JOYSOFT POINT**  
RECOM  
41061 M Gladbach  
Eichener Str. 14  
02141/18 34 43

**JOYSOFT POINT**  
CONNECTION  
41448 Remm  
Bismarck Str. 19  
02151/27 57 36

**JOYSOFT POINT**  
LADY-SOFT  
42281 Hain  
Behlke Str. 18  
02129/49 28

**JOYSOFT POINT**  
PLAYERS CHOICE  
50473 Mülh  
Rheinsteiner Str. 28  
02121/10 07 07

**JOYSOFT POINT**  
SOFT SITE  
43055 Offenbach  
Schul Str. 24-26  
06072 38 99 46

**JOYSOFT POINT**  
MULTI MEDIA FACTORY  
24172 Delmenhorst  
Am Markt 18  
04471/78 77 06

**JOYSOFT POINT**  
GAMESHOP GIESSEN  
35598 Giessen  
Katharinen Str. 2  
0441/78 17 94

**JOYSOFT POINT**  
RECOM  
63406 Kassel  
Haupt Str. 3  
0561/17 41 06

**JOYSOFT POINT**  
RECOM  
41061 M Gladbach  
Eichener Str. 14  
02141/18 34 43

**JOYSOFT POINT**  
CONNECTION  
41448 Remm  
Bismarck Str. 19  
02151/27 57 36

**JOYSOFT POINT**  
LADY-SOFT  
42281 Hain  
Behlke Str. 18  
02129/49 28

**JOYSOFT POINT**  
PLAYERS CHOICE  
50473 Mülh  
Rheinsteiner Str. 28  
02121/10 07 07

**JOYSOFT POINT**  
SOFT SITE  
43055 Offenbach  
Schul Str. 24-26  
06072 38 99 46

**JOYSOFT POINT**  
MULTI MEDIA FACTORY  
24172 Delmenhorst  
Am Markt 18  
04471/78 77 06

**JOYSOFT POINT**  
GAMESHOP GIESSEN  
35598 Giessen  
Katharinen Str. 2  
0441/78 17 94

**DER NEUE KATALOG IST DA!**  
Knappe 100 Seiten & über 500 Artikel  
umfangreiche Farb-Illustrationen

**DER NEUE SUPERSHOP IM INTERNET: ÜBER 3.000 TITEL TAGESAKTUELL ABRUFBAR.**  
Schnell und brandaktuelle  
VERSCHENKUNGSSTERMINE

**WIR FÜR SIE: www.joysoft.de**

**24 STUNDEN VERSANDTELEFON: 0221/94 86 10 50**  
FAX: 0221/94 86 12 22

**VERSANDADRESSE: LACHNER STR. 1004 50858 KÖLN**

Früher das JOYSOFT POINTS und FLÜGEL haben überlebt!

**Ankreuzen & Bestellen**  
Kreuzen Sie das welche Sie auf dem  
gerautesten Teil an.  
Schicken oder lassen Sie von diesen Aus  
und wir liefern nach oben genannten  
Versandbedingungen Ihre Wünsche  
sicherstellen aus.

NAME: \_\_\_\_\_  
STR.: \_\_\_\_\_  
ORT: \_\_\_\_\_  
TEL.: \_\_\_\_\_  
Anzahl der Titel:

**ICH WILL**





## Unsere



## Mediadaten



## warten



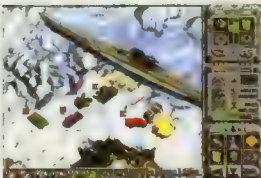
## auf Sie!



Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
Tel.: 0911-2872-140/-141/-144

COMPUTEC  
TRENK & BERGER

## Dunkle Manöver



Als Leiter einer Geheimorganisation führt der Spieler in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts weltweit Einsätze gegen das organisierte Verbrechen durch. Mit Motorrädern, verschiedenen PKWs und Panzern schlägt man sich rundenbasiert durch die einzelnen Szenarien. Dabei muß der Spieler Nachschub, Munition, Treibstoff usw. selbst verwalten und sich für alle Missionen einteilen. Trotz interessanter Story entwickelt Dunkle Manöver eine nur mäßige Atmosphäre. Hemmschuh ist die Grafik, der es an Animationen fehlt. Bestehende Motivation wird durch zwar abwechslungsreiches, aber teilweise ziemlich unfaires Leveldesign gemindert. **ag**

System	P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95		
Technik	3264/5B/7 Sp. LAN		
Sprache	deutsch	Audio 65%	66%
Mediatyp	3D	Sound 64%	64%
Preis	ca. DM 80,-	Genre	Strategie

## Titanic



Damals, 1912, hätten Sie als Geheimagent die beiden Weltkriege und die Russische Revolution verhindern können, wenn es Ihnen gelungen wäre, auf der Titanic einen arabischen Gedichtband aufzustoßern. Die Zeit wird zurückgedreht, und Sie bekommen eine zweite Chance: Erkunden Sie das Schiff, sprechen Sie ausgiebig mit den Passagieren, und sammeln Sie Hinweise über den Verbleib des Buchs, um der Geschichte eine glückliche Wendung zu geben. Die Dialoglastigkeit, hölzernen animierte Charaktere und eine hingeschulderte Lokalisierung trüben den Spielspaß. Falls Sie The Last Express mochten, könnte Titanic dennoch etwas für Sie sein. **ha**

System	P133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik	3264/5B		
Sprache	deutsch	Audio 64%	55%
Mediatyp	3D	Sound 64%	-
Preis	ca. DM 80,-	Genre	Adventure

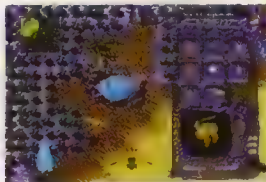
## GNAP



Ein kleiner violetter Alien, der seiner Form nach genauso aus einer Kondomwerbung stammen könnte, hat eine Raumschiffpanne und landet unsanft im Schweinegehege einer Farm auf unserem Planeten. Bevor er seinen Allflitzer wieder flottmachen kann, erkundet er die Gegend, freundet sich mit einem Schnabettier an und ergeht sich in Lustbarkeiten wie Schweinesprengen oder Nadel-im-Heuhaufen-suchen. Die Cartoon-Grafik ist ansprechend, die Rätsel sind leicht und der Humor so einfältig, daß es fast schon wehtut. Vom „ultimativen Comic-Game“, wie uns der Covertext glauben machen will, kann jedenfalls keine Rede sein. **ha**

System	Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik	3264/5B		
Sprache	englisch	Audio 76%	29%
Mediatyp	2D	Sound 65%	-
Preis	ca. DM 50,-	Genre	Adventure

## WarBreeds



Ein richtiger Ameisenkrieg bricht mit WarBreeds über Sie herein. Red Orb hat in dieses überzüchtete Echtzeit-Strategiespiel – abgesehen von 3D-Terrain – so ziemlich jedes denkbare Feature der 2. Generation gepackt. So lassen sich eigene Kreaturen nach dem Baukastenverfahren entwerfen und auf den Gegner hetzen. Dafür wurden essentiellere Punkte wie Mission-Design, Story und Spielbarkeit schändlich vernachlässigt. Eine umfangreiche Feature-Liste macht eben noch kein gutes Spiel. Die nur mittelmäßige Technik limitiert den Spielspaß um ein weiteres. Gerade in diesem heißumkämpften Genre sind zahlreiche bessere Spiele im Angebot. **ag**

System	P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95		
Technik	3264/5B/CD Audio/4 Sp. TCP/IP		
Sprache	deutsch	Audio 62%	65%
Mediatyp	3D	Sound 62%	65%
Preis	ca. DM 80,-	Genre	Strategie



## Schwerpunkt • Action

# BALLERMANN

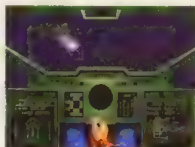
Welche Computerspieler neigen verstärkt zu Hornhautbildung an den Fingerkuppen und können traumwandlerisch sicher ein 24-stündiges Referat über die Bedeutung des Kürzels BPJS halten? Logisch, daß hier die Rede von den Actionfans ist. Obwohl deren Leib- und Magenggenre von einigen Zeitgenossen nur mitleidig belächelt werden mag („Da muß man ja bloß ballern“) – totzukriegen ist diese Gattung nicht.

Die Geschichte der PC-Actionspiele ist alles andere als eine Geschichte voller Mißverständnisse. Vielmehr ist sonnenklar: Kaum ein anderes Genre hat die rasante Hardwareentwicklung derart mitbeeinflusst. Als sich noch viele Besitzer von Personalcomputern mit dem pummeligen Ballerastonauten Commander Keen vergnügten, mit EGA-Grafiken glücklich waren und höchstens etwas neidisch auf diverse preisgünstige Spielmaschinen schielten, kam es zu einem Aufschrei. Der Grund: 1990 war eine interaktive Space Opera mit dem Titel Wing Commander erschienen. Einerseits sorgte die opulente VGA-Auflösung für Entzückensschreie. Andererseits mußte die potentielle Fange-meinde traurig auf ihre schwachbrüstigen Chipgefährten blicken, weil für die digitale Kilrathijagd mindestens ein schneller 286er nötig war. Außerdem wollten die löwenartigen Aliens nicht nur piepsen, sondern richtig brüllen – deshalb erwies sich eine Soundkarte als Pflicht.

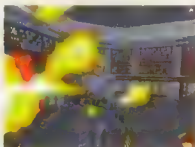
**Getunte Büromaschinen**  
Obwohl Wing Commander erste wichtige Impulse

gab, blieb der PC noch einige Zeit eher ein typischer Rechenknecht. Bis 1992 war der Amiga, der Nachfolger des berühmten Homecomputers C 64, des Zockers liebste Freundin, dann kam es zur Wende. Nahezu zeitgleich flimmerte der erste ernstzunehmende 3D-Shooter über die Monitore der mittlerweile erheblich getunten Büromaschinen. Hinter dem Produkt steckte eine Firma namens Apo-

gee. Verantwortlich dafür waren ein paar Programmierer, die sich später als id-Software einen Namen machten und ihr Werk höchstselbst zweimal unter anderen Titeln klonen – von einem dieser Produkte erschien erst kürzlich der zweite Teil. Natürlich griffen weitere Hersteller mehr oder weniger erfolgreich die Idee von id auf. Unter anderem veröffentlichte LucasArts Mitte 1995 einen bekannten Star-Wars-Shooter. All diese namentlich nicht genannten Spiele haben etwas gemeinsam: Sie wurden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert. Noch heute zeigt sich, daß Gewaltdarstellung in Kombination mit einer realistischen Ich-Perspektive für ein Einschreiten der Bonner Behörde verantwortlich sein kann. Keinerlei Probleme mit dem Thema Indizierung hatte 1994 Magic Carpet, das bis zu diesem Zeitpunkt perfekte 3D-Actionspiel. Einen



Wing Commander revolutionierte Ende 1990 das Genre „Action“ und forderte u. a. einen superflinken 286er mit Soundkarte.



Jedi Knight ist derzeit wohl das beste Actionspiel für den PC. Star-Wars-Fans kommen ohnehin nicht an diesem Titel vorbei.

### Virtua Fighter 2

Die Virtua Fighter-Reihe ist, was den PC betrifft, der ungeschlagene Champion bei den Beat 'em Ups. Mit dem zweiten Teil holen sich Prügelfans zehn wehrhafte Damen und Herren ins Haus, die ihre Kampfsportfähigkeiten selbst ohne Hardwarebeschleunigung in butterweichen Animationen zur Schau stellen. Stark macht Virtua Fighter 2 die exzellente Spielbarkeit: Alle Bewegungen sind intuitiv zu erlernen. Wer vom Computer eins auf die Nase bekommen hat, weiß genau, warum. Unfairer Gameplay gibt es nicht, die CPU bestraft nur die Fehler ihres menschlichen Gegners.

PCA-Wertung 10/97: .....91%







**Descent (links)** war 1995 Wegbereiter für 3D-Shooter mit echter 360 Grad-Bewegungsfreiheit. Drei Jahre später warten Actionfans auf das Licht- und Grafikspektakel Forsaken.



## Pandemonium!

Wer ein Jump&Run für den PC sucht, kommt an Pandemonium! nicht vorbei. Der 3D-Hüpferting besticht durch seine flüssige und prachtvolle Grafik, eine kinderleichte Steuerung, ein mehr als solides Leveldesign und das enorm schnelle Gameplay. Lange weile kommt außerdem selbst nach intensivster Beschäftigung nicht auf, weil die zahlreichen und raffinierten Phantasiewelten immer wieder mit Überraschungen aufwarten. Die zwei wählbaren Charaktere Nikki und Fargus verfügen übrigens über verschiedene Fähigkeiten, was ebenfalls Abwechslung bietet.

PCA-Wertung 6/97: .....87%

weiteren Schub erhielt das Genre 1995 durch den Tunnel-Shooter Descent. Momentan gilt Jedi Knight als das Nonplusultra.

## 2D ade!

Trotz der hinlänglich bekannten Indizierungsprobleme sind 3D-Aktionspiele bis heute sehr beliebt. Die flache zweite Dimension verschwindet immer mehr von der Bildfläche, was natürlich auch durch die immer leistungsfähigeren Rechner bedingt ist. Die atemberaubenden dreidimensionalen Effekte machte sich unter anderem auch Tomb Raider zunutze, das nebenbei eine für die überwie-

gend männliche Zielgruppe mindestens ebenso atemberaubende Frau als Heldenfigur bereitstellte. Diese Art von modernster Emanzipation, gepaart mit einem Schuß Adventure, drängte manch anderen Macho-Muskel-Pixelhelden in den Hintergrund. Der Trend zu 3D wirkt sich selbst auf Untergenres aus, was sich an den Jump&Runs zeigt. Earthworm Jim 2 war der bislang letzte Geniestreich aus der Abteilung „Flacher Hüpferting“. Seit knapp einem Jahr gilt Pandemonium! als Referenz, dicht gefolgt vom humorvollen Croc, das ein einziges Babykrokodil präsentiert. Selbst Klassiker wie Frogger

## Wing Commander Prophecy

Mit der sagenhaften Grafik-Engine und den stimmungsvollen Soundeffekten ist der neueste Wing Commander ein Fest für Augen und Ohren. Eingebettet in die spannende Hintergrundstory, bei der es um eine Bedrohung durch insektenartige Super-Aliens geht, eröffnet sich besonders den Actionfans eine erstklassige Atmosphäre, die ein Faible für schnörkellose Ballerkost haben. Das im Vergleich zu den Vorgängern erneut vereinfachte Gameplay und der variable Schwierigkeitsgrad lassen selbst bei Anfängern keinen Frust aufkommen, weil die Einarbeitungszeit gering ist.

PCA-Wertung 2/98: .....90%

## Das Multi-Media-Ereignis im Westen!

Mit Jahr für Jahr rund 80 000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler sondern auch an Semi-Profis und Profis.

Neben der Produktpräsentation informieren Computer-C-ubs kostenlos über PC-Anwendungen und Fragen zum Thema INTERNET.

**HobbyTronic**  
Computerschau  
täglich  
9-19 Uhr  
**22.-26.4.98**  
21. Ausstellung für PCs, Software,  
Funk & Elektronik

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neuesten Produkten Sonderschauen
- **Computer-Kunst** Von der Entwicklung bis zur Realisation: Computer-Künstler demonstrieren via Großprojektion die Entstehung faszinierender Computer-Kunst
- **Virtuelle Welten** Erleben Sie selbst virtuelle Abenteuer in künstlich geschaffenen Räumen

Westfalentallen  
Dortmund

## Messezentrum Westfalentallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 44139 Dortmund Telefon 02 31/12 04-521 u 525 Telefax 02 31/12 04 678 u 880 <http://www.westfalentallen.de>

Weitere lokale Informationen per Faxabruf:  
**02 31 / 12 04-880**  
(Fahrtzeit auf Abzur oder  
„Paging“ wählen,  
warten und  
starten.)

## INSENERENTENVERZEICHNIS

### PC ACTION 4/98

Acclaim .....	4	Compustore .....	143	Hobbytronic .....	75	Philip Morris .....	21
Activision .....	79	Computec Verlag .....	131, 135, 137, 139, 141, 143, 145, 147, 159	Jöllenebeck .....	147	Psygnosis .....	33
Bastei Verlag .....	155, 157	CUC Software .....	35, 37	Joysoft .....	71	Ravensburger Interactive .....	27
BMG Interactive .....	11	Eidos Interactive .....	15	K+S Computer .....	143	Software 2000 .....	3
Bomico .....	13, 22	Electronic Arts .....	50, 51	Matrox .....	164	TopWare .....	163
Call&Play .....	81	Funsoft .....	17	MLC .....	31	Vogel Verlag .....	161
		Game It! .....	73	MVG .....	153	VPM .....	149
				PC Spezialist .....	9	Wial .....	69

dürfen heute dank heftiger Wiederbelebungsmaßnahmen die dritte Dimension auskosten. Und auch bei den Prügelspielen ist die weniger plastische Darstellung längst passé: Bei *Virtua Fighter 2* hauen sich die wackeren Recken effektiv in 3D die Rube ein. Der erste Teil war Mitte des Jahres 1996 erschienen und hatte PC-Usern erstmals ein richtig gutes Kampfsport-Feeling beschert. Bis dahin mußten selbst Fanatiker mit High-End Rechnern zugeben, daß ihr System mit den wesentlich preisgünstigeren Konsolengeschwestern nicht mithalten vermochte. Mittlerweile setzt die ehemalige Rechenmaschine sowieso gewaltig zum Überholen an.

## Beschleunigte Beschleuniger

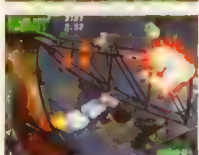
Inwiefern speziell Actionspiele für einen Schub in der PC-Spielebranche geben, zeigt nicht nur das Beispiel *Wing Commander*. Man schrieb das Jahr 1993, als Lucas-

Arts sein *Shoot 'em Up Rebel Assault* auf den Markt brachte. Daß der Spieler bei diesem Star-Wars-Abenteuer nur sehr wenig Bewegungsfreiheit hatte, störte offenbar kaum: Weltweit wurde der Titel rund eine Million mal verkauft, obwohl seinerzeit CD-ROM-Laufwerke verhältnismäßig wenig verbreitet waren. Es dürfte nachvollziehbar sein, daß der eine oder andere in den nächsten Laden gestürzt ist, um für die Zukunft gerüstet zu sein. Actionlastige Spiele waren es letztendlich auch, die den Joystick und das Gamepad für den PC salonfähig gemacht haben. Die neueste Entwicklung in diese Richtung ist die Force-Feedback-Technologie. Endlich können Actionspezialisten die von ihnen ausgelösten Explosionen nicht nur sehen, sondern auch spüren, weil die mit Motoren ausgerüsteten Monster-Joysticks kräftig die Hand durchschütteln. Versorgungsengpässe Ende des Jahres 1997 sprechen eine ebenso



Wegen *Rebel Assault* kauften sich viele ein CD-ROM-Laufwerk.

deutliche Sprache, wie sich das Actiongenre auf die Weiterentwicklung der Windows-Spiele auswirkt: Kunden standen sich vor Weihnachtsen in den Läden gegenseitig auf den Füßen, um doch noch eine der heiß begehrten 3Dfx-Grafikkarte unter Weihnachtsbaumchen legen zu können. Bereits Mitte März sollen die noch einmal beschleunigten 3D-Beschleuniger mit *Voodoo2*-Chip in den Regalen liegen und für weiteren Performancegewinn sorgen.



Schon lange gab es kein so geniales 2D-Jump&Run wie *Earthworm Jim 2* mehr. Auch bei den reinen Ballerspielen existiert der Trend zur dritten Dimension. Jüngste Ausnahme war *The Reap*.

te. *Uprising* und *Battlezone* haben ja bereits bewiesen, daß eine derartige Kreuzung durchaus neue Impulse geben kann.

Harald Fränkel

3D-ACTION-DE

### Jedi Knight

Mit aller „Macht“ hat das Star-Wars-Abenteuer *Jedi Knight* im November bei den 3D-Shootern das Prädikat „Generelerenz“ erobert. Fans durften endlich einmal mit dem Laserschwert herumfuchtein, die sagenumwobenen Jedi-Kräfte anwenden und sich an niegelagelten realen Spielfilmsequenzen erfreuen. Auch wegen des hervorragenden Leveldesigns und der einzigartigen Atmosphäre werden PC-Besitzer für viele unterhaltsame Stunden an den Monitor gebannt. Mit „Mysteries of the Sith“ (siehe Test in PCA 3/98) ist außerdem bereits eine erstklassige Missiondisk erhältlich.

**PCA-Wertung 11/97 ..... 92%**

## ACTION ZUM TASCHENGELDTARIF

Titel	Hersteller	Subgenre	Preis	Wertung/Ausgabe
MDK	Shiny	3D-Action	DM 35,-	88% (4/97)
Extreme Assault	Blue Byte	3D-Shooter	DM 40,-	88% (6/97)
Wing Commander IV	Origin	Space-Action	DM 30,-	81% (4/96)
Privateer 2	Origin	Space-Action	DM 30,-	80% (12/96)
Schleichfahrt	Blue Byte	U-Boot-Action	DM 35,-	80% (11/96)
Descent 2	Interplay	3D-Shooter	DM 25,-	80% (4/96)
Time Commando	E. A.	Beat 'em Up	DM 30,-	79% (9/96)
Mechwarrior 2	Activision	3D-Action	DM 30,-	75% (12/96)
X-Wing Compilation	LucasArts	Space-Action	DM 30,-	71% (-)
Rebel Assault 2	LucasArts	Space-Action	DM 35,-	70% (-)
Tie-Fighter	LucasArts	Space-Action	DM 30,-	70% (-)
Worms	Team 17	Act.-Strategie	DM 25,-	69% (-)
Pitfall	Activision	Jump&Run	DM 25,-	69% (-)
Creature Shack	Virgin	3D-Shooter	DM 13,-	62% (-)
Cyberia	Interplay	3D-Shooter	DM 25,-	60% (-)

ANMERKUNG: Beide Tabellen beinhalten die Wertung nach heutigen Maßstäben, Abwertungen wurden also berücksichtigt! Einige der angeführten Titel sind inzwischen auch auf Compilations erhältlich.



Sind Action-Strategiespiele möglicherweise die Renner der Zukunft? Im März soll *Urban Assault* von Terratools erscheinen.

## DIE BESTEN ACTIONSPIELE

Platz	Titel	Kurzbeschreibung	Pro & Contra	Grafik	Wertung
1	 <b>Jedi Knight</b> Hersteller: ..... LucasArts Preis: ..... ca. DM 100,- Subgenre: ..... 3D-Action	Star-Wars-Abenteuer aus der Ich-Perspektive mit neuen Impulsen für das Genre (u. a. Lichtschwertkampf, Einsatz der „Macht“).	Hervorragende Atmosphäre und ideenreiche Leveldesigns, reale Spielfilmwischenszenen. Lediglich minimale Abstriche wegen der kantig und leicht eintönig wirkenden Grafik.	VGA, SVGA, Direct3D	<b>92%</b> (11/97)
2	 <b>Tomb Raider 2</b> Hersteller: ..... Eidos Interactive Preis: ..... ca. DM 90,- Subgenre: 3D-Action mit Adv.	Actionreiches Abenteuer mit Ratschelementen im Indiana-Jones-Stil. Der Spieler steuert über die Kultfigur Lara Croft.	Gameplay-Defizite des Vorgängers wurden fast komplett ausgemerzt, durch die anspruchsvollen (und feinen) Puzzles sowie die aufwendige Optik lassen sich kleine Grafikfehler locker verkraften.	VGA, SVGA, Direct3D	<b>91%</b> (12/97)
3	 <b>Virtua Fighter 2</b> Hersteller: ..... Sega Preis: ..... ca. DM 80,- Subgenre: ..... Beat 'em Up	Exzellent spielbares Prügelspiel mit zehn sehr unterschiedlichen Kämpfern, vielen Schlagvarianten und diversen Spielmodi.	Wer Beat 'em Ups mag, wird kaum Schwächen finden: Die intuitive Steuerung geht schnell in Fleisch und Blut über, und die Animationen sind bei 16 Bit Farbtiefe ohne jegliche Hardwarebeschleunigung sehr flüssig.	SVGA,	<b>91%</b> (10/97)
4	 <b>Wing Commander Pro.</b> Hersteller: ..... Origin Preis: ..... ca. DM 90,- Subgenre: ..... Weltraum-Action	Auch beim fünften Teil der außerordentlich erfolgreichen Science-Fiction-Serie geht es um opulente Weltraumschlachten.	Eingängiges Gameplay und atemberaubende Grafiken sorgen für eine sehr dichte Atmosphäre. Überwiegend einfach gestrickte „Mach-alles-nieder“-Missionen, kein Multiplayer-Modus.	VGA, SVGA, 3Dfx, Direct 3D	<b>90%</b> (2/98)
5	 <b>Starfleet Academy</b> Hersteller: ..... Interplay Preis: ..... ca. DM 100,- Subgenre: ..... Weltraum-Action	Star-Trek-Gegenstück zu Wing Commander Prophecy, allerdings mit diplomatisch-strategischen Zügen.	Die komplexen Missionen, der außerdem enthaltene Mission-Editor und die verschiedenen Multiplayer-Modi sorgen für langfristige Motivation. Warnung: Der Schwierigkeitsgrad liegt stellenweise sehr hoch.	SVGA	<b>89%</b> (10/97)
6	 <b>Uprising</b> Hersteller: ..... 3DO Preis: ..... ca. DM 100,- Subgenre: 3D-Action-Strateg.	Die erste gelungene Mixtur aus 3D-Action und Echtzeitstrategie, also C&C aus der Ich-Perspektive.	Ordentliche Grafiken, atmosphärefördernde Soundeffekte und ein erstklassiges Benutzeroberfläche sind die Stärken. Der Kampagnenmodus samt Story verliert wegen der fehlenden Videosequenzen an Anziehungskraft.	SVGA, 3Dfx,	<b>89%</b> (1/98)
7	 <b>I-War</b> Hersteller: ..... Particle/Ocean Preis: ..... ca. DM 100,- Subgenre: ..... Weltraum-Action	Der „britische“ Wing Commander setzt zwar auch auf Action, besitzt aber mehr Simulationselemente.	Eine Alternative zu WCP und Starfleet: Der Tiefgang und der verzweigte Missionsaufbau motivieren den Spieler lange. Die komplexe Steuerung mag Freunden von schnellen Weltraumgefechten weniger liegen.	SVGA	<b>88%</b> (1/98)
8	 <b>G-Police</b> Hersteller: ..... Psygnosis Preis: ..... ca. DM 100,- Subgenre: ..... 3D-Shooter	Technisch aufwendige Hubschrauber-Ballerei in düster-futuristischer Blade-Runner-Umgebung.	Stärken sind die ausgefeilten Missionen, die Lichteffekte, das realistische Fluggefühl und die eingängige Steuerung. Szenarien auf Dauer relativ eintönig (Städte bei Nacht), kein Multiplayer-Modus.	SVGA, Direct3D	<b>88%</b> (11/97)
9	 <b>Extreme Assault</b> Hersteller: ..... Blue Byte Preis: ..... ca. DM 40,- Subgenre: ..... 3D-Shooter	Hubschrauber- und Panzerballerei, die inzwischen zum Budgetpreis erhältlich ist.	I.V. zu G-Police wirkt der Missionsaufbau nicht so komplex und abwechslungsreich. Dafür sind die Levels grafisch kurzweiliger, weil der Spieler sich u. a. durch Tunnelsysteme und über Landschaften bewegt.	VGA, SVGA	<b>88%</b> (6/97)
10	 <b>MDK</b> Hersteller: ..... Shiny Entertain. Preis: ..... ca. DM 35,- Subgenre: ..... 3D-Shooter	Bizarres Actionspiel mit viel Witz und guten Ideen, mittlerweile zum Kampfpreis erhältlich.	Hier kommt Kurt: Die mit phantasievoll gestalteten Levels und die netten Ideen (aufblasbare Dummies, Scharfschützensicht, durchgeknallte Alien-Gegner) machen dieses Budgetspiel noch immer unterhaltsam.	SVGA	<b>88%</b> (4/97, abgewertet)
11	 <b>Pandemonium</b> Hersteller: ..... Crystal Dynamics Preis: ..... ca. DM 100,- Subgenre: ..... Jump&Run	Obwohl es bereits fast ein Jahr alt ist, immer noch die Nummer 1 bei den Jump&Runs.	Technisch und spielerisch überzeugend, faszinierendes Leveldesign und rasantes Gameplay in phantasievoller 3D-Umgebung, zwei Charaktere. Gesichert werden darf nur zwischen den Missionen.	VGA, SVGA, 3Dfx	<b>87%</b> (6/97)
12	 <b>Battlezone</b> Hersteller: ..... Activision Preis: ..... ca. DM 100,- Subgenre: 3D-Action-Strateg.	Nach Uprising der zweite gelungene Versuch, 3D-Action und Echtzeitstrategie zu vermengen.	Technisch hochwertig und spielerisch anspruchsvoll, mit abwechslungsreichen Missionen und vielen Features. Gegenüber Uprising wegen des schwächeren Benutzeroberflächen höhere Einarbeitungszeit.	SVGA, Direct 3D	<b>85%</b> (4/98)





**IN DEN MEISTEN ECHTZEIT-STRATEGIESPIELEN  
SEHEN SIE DAS HIER.**

**ZEIT FÜR EINE ANDERE PERSPEKTIVE.**

**BATTLE  
ZONE**

## HIER HABEN SIE DAS KOMMANDO AUF DEM SCHLACHTFELD - NICHT DARÜBER.

1980 führte Battlezone die 3D-Grafik ein und gab Computerspielen neues Gesicht. Jetzt eröffnen wir Ihnen abermals eine neue Perspektive.

### First-Person-Action pur

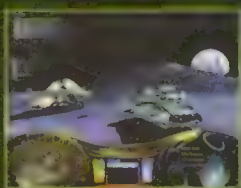
Erleben Sie den Kampf aus der Perspektive eines Soldaten, und nicht eines Vogels! Vom Cockpit Ihres Anti-Gegner mit einem zerstörerischen Arsenal von 25 Waffen umpusten, einschließlich Panzerabwehrkanonen und Mörsern Krater in das voll deformierbare 3D-Gelände, oder lassen Sie mit Artilleriebeschüssen die Luft über Ihren Kopf um Ihre Gegner aus den Löchern zu jagen, in denen sie sich verkrochen.



Das Original-Battlezone war weitaus mehr als ein einfacher Durchbruch, das die US-Armee eine neue Version zu Übungszwecken verwendet haben soll.

haben. Auch wenn es Ihren Panzer einmal erwischt hat, geht der Kampf noch weiter: Marschieren Sie zu Fuß zu Ihren Truppen, oder kapern Sie einfach ein

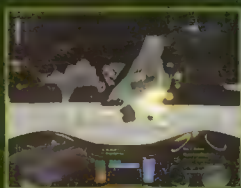
Ihre Langstreckenkanone wird Ihnen dabei sicher gute Dienste leisten.



Das einzigartige HUD-System ermöglicht dem Spieler auf einen Blick die Positionen aller feindlichen Einheiten des Kampfespiels. Die totale Kontrolle über so übersichtliches Spiel-Interface wie das von BATTLEZONE steht nicht mehr alle Tage. Chris Peiler, POWER PLAY.



So viele Einheiten, so wenige Ressourcen: waren Sie mit den strategisch besten Offensiv- und Defensivmöglichkeiten auf, die Sie sich



Perspektive in Battlezone bringt Sie direkt zum Herzen des Kampfesgeschehens.

### Knallharte Echtzeit-Strategie

In Battlezone sind Sie kein Satellitenführer. Sie gehören zu den Bodentruppen und haben das Kommando über mehr als 30 verschiedene Fahrzeuge, die alle ihre ganz besonderen taktischen Vorteile haben.



Dank des topographischen 3D-Radars in Battlezone landet nicht auf dem Schlachtfeld, über das Sie nicht genauere informiert waren.

Spezialeinheiten wie Infanterie und mobile Angriffskanonen setzen ihre künstliche Intelligenz ein, um Sie allein zum Meister des Schlachtfelds zu machen. Errichten Sie Stützpunkte mit Ihrer Macht - und all das, ohne

### Intensive First-Person-Action

Strategie ... das neue Battlezone.

# BATTLE ZONE

Mit Strategie an die Front!

[www.activision.com](http://www.activision.com)



Tel.: 09471-70170

Activision Support, täglich von 10 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.  
(Hotline: 0190 - 510055 (DM 1,20/min.) + technischer Support: 0180-...  
E-Mail: [Support@activision.de](mailto:Support@activision.de)

powered by



Immer up to date mit der Activision - Infomat

Activision ist ein einzigartiges, weltweites Unternehmen, das die besten Spiele der Welt entwickelt. Unsere Produkte sind in über 20 Sprachen übersetzt und in über 100 Ländern erhältlich. Wir sind stolz darauf, die besten Spiele der Welt zu entwickeln und zu veröffentlichen. Wir sind stolz darauf, die besten Spiele der Welt zu entwickeln und zu veröffentlichen.

Activision Deutschland GmbH, Infomat, Postfach 1155, 13411 Berlin

Activision

strato

712 111

activision.de

## Asterix und Obelix

# Die Suche nach dem schwarzen Gold

Eingefleischten Fans der gallischen Comic-Chaoten Asterix und Obelix wird es sicherlich schwerfallen, an dieser CD aus dem Hause Egmont Interactive vorzuziehen. Doch bevor Sie überstürzt mit der gelben Packung zur Kasse Ihres Softwarehändlers eilen, sollten Sie sich

Bei der Suche nach dem schwarzen Gold handelt es sich um eine Umsetzung des Comic-Bandes Asterix – Die Odyssee.



in aller Ruhe folgendes durch den Kopf gehen lassen: Es handelt sich bei dem Programm im Grunde nur um eine gekürzte, digitalisierte und mit Sprachausgabe versehene Version des Comic-Bandes Asterix – Die Odyssee. Hyperlinks in den Sprechblasen verzweigen ins sogenannte Asterix-Lexikon, in dem man knapp gehaltene Hintergrund-Infos zur Comic-Serie und zu realen historischen Fakten abrufen darf.

Auf Wunsch kann man sich den Text

auch vorlesen lassen und dazu gegebenenfalls Bilder oder kleine Filme betrachten. Sechs kleine Spiele lockern an den verschiedenen Stationen der turbulenten Reise das Geschehen ein wenig auf: Mal dürfen Sie mit dem Cursor auf Wildschweinjad gehen, mal Galeeren versenken oder sich an einer Hütchenspiel-Variante versuchen. Das klapprige Haus des Architekten Nu-



Über eine Karte kann man sich per Mausklick sofort ins Spielgeschehen stürzen, ohne das Comic-Abenteuer zu absolvieren.

merobis erkunden Sie aus der Ich-Perspektive und lösen dabei kleine Denkaufgaben. Alles in allem ist der Unterhaltungswert der Suche nach dem schwarzen Gold doch sehr begrenzt, und nach wenigen Stunden hat man bereits alles gesehen – dann besteht kein Grund mehr, die CD noch einmal aus dem Regal hervorzukramen.

ha

Systemanforderungen	Pro 16 MB RAM, 4xSpeed-CD-ROM, Win95			
Technik	SVGA/SB	Sprache	Deutsch	Multimedia
Hersteller	Egmont	Preis	DM 49,95	Ausreichend

## Beat 2000



Vornehmlich an Einsteiger ins Musikmachen am PC wendet sich Beat 2000, mit dem Sie aus einer Fülle von mitgelieferten Samples Ihre eigenen Songs in CD-Qualität zusammenbasteln können. Bis zu 20 Spuren stehen Ihnen für Ihre musikalischen Kreationen zur Verfügung. Ein kinderteilicht zu bedienender Drum-Editor und ein Zusatztool zum Bearbeiten von .WAV-Files vervollständigen das Paket. Wenn Sie Wert auf eine peppige Benutzeroberfläche legen und nur sporadische Ausflüge in die Welt der Klänge unternehmen wollen, reicht Beat 2000 völlig aus. Falls Sie jedoch weitergehende Ambitionen haben, sollten Sie doch besser zum flexibleren magix MusicMaker greifen.

ha

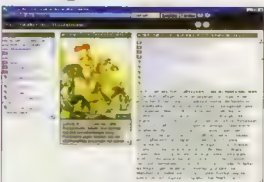
## Illusionen



Können wir uns auf unsere Sinne verlassen? Nein, immer wieder spielen sie uns die absonderlichsten Streiche – mal glauben wir, uns zu bewegen, obwohl in Wirklichkeit unsere Umgebung in Bewegung ist, und ein anderes Mal schätzen wir Entfernungen und Größenverhältnisse völlig falsch ein. Wie oft haben wir schon versucht, solche verwirrenden Phänomene zu ergründen, und standen am Ende dann doch relativ ratlos da – die CD-ROM Illusionen liefert uns nun so manche Erklärung. Das ästhetisch aufgemachte Programm weist eine enorme Tiefe auf und macht das „Forschen“ mit seinem intuitiven Interface zum reinen Vergnügen. Für anspruchsvolle Anwender, die auch vor Fremdwörtern nicht zurückschrecken.

ha

## Weltgeschichte



Laut Verpackung müsste man sich im Großen CDV-Lexikon der Weltgeschichte eigentlich umfassend über alle Epochen vom Altertum bis zur Neuzeit informieren können. Geboten bekommt man jedoch lediglich ein paar sehr knapp gehaltene, illustrierte Überblicksartikel zu den bekanntesten historischen Phänomenen. Das mitgelieferte Kartenmaterial genügt nur recht bescheidenen Ansprüchen, und die „Zeittafel“ könnte genauso gut aus einem Mittelstufen-Schulbuch stammen. Die Suchfunktion offenbart die Schwächen des Mächtigern-Lexikons vollends: Nicht einmal Persönlichkeiten wie die britische Ex-Premierministerin Margaret Thatcher werden gefunden.

ha

Systemanforderungen:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Aludra/Ari	Preis:	DM 49,95
			Multimedia
			<b>Befriedigend</b>

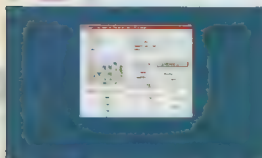
Systemanforderungen	P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik	SVGA, SB	Sprache	deutsch	Multimedia	
Hersteller	Navigo	Preis	DM 79,90		Gut

Systemanforderungen	486DX2/66, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95			
Technik	SVGA/SB	Sprache	deutsch	Multimedia
Hersteller	CDV	Preis	DM 49,95	<i>Ungenügend</i>





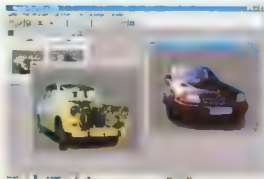
# Systemlotto 6.0



Falls Sie neben Computerspielen auch noch der Lotto-Leienschaft frönen und jede Woche brav Ihren Zettel mit den Kreuzen am Zeitungskiosk abgeben, könnte CDVs Systemlotto 6.0 genau die richtige Wahl für Sie sein. Das Programm enthält bereits sämtliche Ziehungen bis Nr. 2197 und erlaubt neben der Berechnung von Zahlenhäufigkeit oder Favoriten auch die Ausarbeitung eigener Systeme sowie die Verwaltung von Spielgemeinschaften. Eine Prognosefunktion über den Zeitraum von 6 Wochen liefert Anhaltspunkte für die Tipabgabe. Grafisch recht nüchtern aufgemacht, aber überaus reich an Optionen, dürfte dieses Produkt potentielle Lotto-Könige mit Sicherheit ansprechen. **ha**

Erstpubliziert: P 60, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95		
Technik: VGA	Sprache: Deutsch	Multimedia:
Hersteller: CDV	Preis: DM 39,95	Gut

# Morph



Morphen hat sich schon längst zu einer Art „Volksport“ unter den PC-Usern entwickelt. Was in der Anfangsphase noch ein relativ mühsamer Prozeß für Geduldige war, wird mit Morph aus dem Hause Mitcom auch für Laien zum Kinderspiel – eine multimedial aufbereitete Online-Hilfe führt schrittweise in die Bedienung des Programms ein. Neben dem Morphen von Einzelbildern in einer frei definierbaren Zahl von Zwischenstufen können Sie mit Hilfe integrierter Zusatztools auch Videosequenzen bearbeiten und diese mit passenden Sounds unterlegen. Die erzielten Ergebnisse können sich durchaus sehen lassen, professionelle Ansprüche sollten Sie an Morph jedoch nicht stellen. **ha**

System:	P 333, 32 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95		
Technik:	VGA, SB	Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Mitcom	Preis:	DM 49,95
			Gut

# n-tv 1997

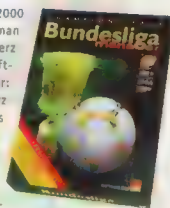


Denkwürdige Ereignisse des Jahres 1997 will ein nem Topware mit dem n-tv Jahresrückblick 1997 ins Gedächtnis zurückrufen. Mehr als 300 Quicktime-Movieclips und Bilderfolgen aus Nachrichtensendungen wurden für dieses Programm zu Kategorien wie Gesellschaft, Menschen, Politik, Wirtschaft, Katastrophen etc. zusammengefaßt und mit einer komfortablen Menüführung ausgestattet. Naturgemäß fallen die einzelnen Beiträge zu den angesprochenen Themen sehr kurz aus, und der Versuch, größere Zusammenhänge sichtbar zu machen, unterblieb ganz. Damit kratzt der n-tv Jahresrückblick lediglich an der Oberfläche des Weltgeschehens und ist somit nur von begrenztem Nutzen. **ha**

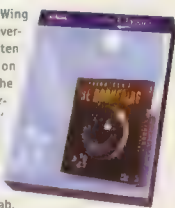
System:	P 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95		
Technik:	VGA/SB	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Topware	Preis:	DM 29,95
		Multimedia:	Ausreichend

# BM Champions-Pack The Darkening

Bei Software 2000 in Eutin hat man ein großes Herz für leidenschaftliche Sammler: Seit Anfang März gibt's für Fans der Bundesliga Manager-Reihe den Champions-Pack, der neben dem aktuellen BM 97 auch noch den allerersten Bundesliga Manager, den BM Professional sowie den Bundesliga Manager Hatrick enthält. Mit diesem prallen Spiele-Paket, das in Kooperation mit dem Deutschen Fußballbund geschnürt wurde, erwerben Sie ein faszinierendes Stück deutscher Software-Geschichte, das bei so manchem User sicherlich nostalgische Gefühle heraufbeschwört wird. Nun können Sie endlich detailliert die Evolution eines der erfolgreichsten deutschen Manager-Programme nachvollziehen. Wer seine Sammlung komplettieren will, sollte sich dieses Angebot nicht entgehen lassen. **ha**



Mit der im Wing Commander-Universum angesiedelten Space-Simulation Privateer 2 – The Darkening liefert Chris Roberts' Bruder Erin seinerzeit sein geniales Meisterstück als Spieledesigner ab. Kämpfen Sie sich durch mehr als 150 ebenso knackige wie abwechslungsreiche Missionen und treiben Sie Handel in drei verschiedenen Sonnensystemen, um den eingefahrenen Gewinn anschließend in bessere Raumschiffe und schlagkräftigere Waffen zu investieren. Aufwendige, kinoreife Filmsequenzen mit internationalen Stars wie Jürgen Prochnow (Das Boot), Christopher Walken und John Hurt (1984) sorgen für die richtige Weltraum-Atmosphäre. Falls Sie Privateer 2 – The Darkening noch nicht besitzen, können Sie diesen Klassiker nun samt Patch-CD zum Schnäppchenpreis von DM 40,- Ihrer Sammlung einverleiben. **ha**



Empfehlung:	P 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, DOS		
Technik:	VGA, SVGA, SB	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Software 2000	Preis:	DM 69,-
			<b>Gut</b>

# Front Line Fighters

Flugsimulations-Freaks wird's freuen: Digital Integration bietet nun in einer überdimensionalen Spielepackung die Helikopter-Simulationen Apache Longbow und Hind sowie die Jetsimulation F-16 Fighting Falcon in 3Dfx-Versionen an und faßt damit wichtige Produkte der britischen Flugsimulations-Experten aus den vergangenen drei Jahren zusammen. Ebenfalls enthalten ist eine brandneue F-16-Kampagnen-Disk, die Sie nach Afghanistan führt, um dort in 10 herausfordernden Missionen einen erbitterten Kampf gegen die russische Föderation auszufechten. Die zerklüfteten Schluchten der afghanischen Wüstenlandschaft bekommen dank 3Dfx-Beschleunigung einen besonders reizvollen Touch. Wer eine preisgünstige Sammlung hervorragender „ernsthafter“ Flugsimulationen sucht, ist mit Front Line Fighters gut beraten. **ha**



System:	P 166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB	Sprache:	englisch
Hersteller:	DIT	Preis:	DM 100,-
			<b>Gut</b>

# NEU: PC Games Cheat 2

- ohne teure Zusatzhardware -

professional

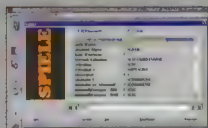
- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

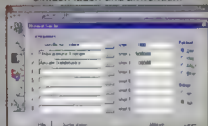
Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen. 22% für unendliches Leben!

Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für Command & Conquer, Civilization 2, StarCraft, Warcraft, Star Wars, StarCity 2000, Warcraft 2.

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95.  
Systemanforderung (empf.): 486 DX66, 12 MB RAM, 15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.

NEU!

Manipulieren Sie eigene Spielstände, vergrößern Sie sich unendliches Leben und Energie!

PC Games Cheat 2  
PROFESSIONAL

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **DM 29,95\*** im Handel

\*unverbindliche Preisangabe



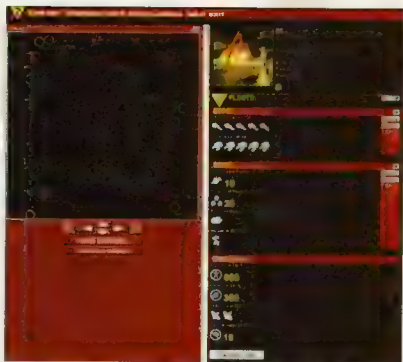
# Internet Gaming Zone

ONLINESPIELE-DIENST Microsoft auf Expansionskurs



Microsofts Internet Gaming Zone (IGZ) hat sich seit ihrem Start im Oktober 1995 zu einem der größten Onlinespiele-Anbieter gemauert. Inzwischen haben sich dort über 1,1 Millionen Anwender registrieren lassen, und in Spitzenzeiten nutzen etwa 6.500 Spieler gleichzeitig das vielschichtige Angebot. Dies unterteilt sich in drei Bereiche: die kostenfreien Classic und Board Games, die Retail Games und die sog. Premium Games. Die Karten- und Brettspiel-Sektion umfaßt neun Angebote von Schach über Dame bis hin zu Backgammon und ist kostenfrei. Die Software hierfür erhält man automatisch aus dem Web. Bei der Abteilung Retail Games handelt es sich im Grunde um einen Match-Making-Service für die Multiplayer-Optionen von Vollpreisspielen. Neben den Microsoft-eigenen Titeln wie Age of Empires oder CART Precision Racing haben sich LucasArts und Hasbro Interactive zu einer Zusammenarbeit mit der IGZ entschlossen. In einer Lobby treffen sich Spieler aus aller Welt zu einer Partie Monopoly, Jedi Knight oder XvT. Ganz neu im Programm sind die Premium Games, die sich gerade in der Betatest-Phase befinden. Bei Asheron's Call und UltraCorps han-

delt es sich um aufwendige Online-spiele, die gegen eine tägliche oder monatliche Gebühr ausschließlich in der IGZ gespielt werden können. In UltraCorps, einem rundenbasierten Strategiespiel, kommandieren Sie eine von 14 Alienrassen, mit dem Ziel, das Universum zu kontrollieren. Der Clou dabei ist, daß Sie zugleich mit Tausenden von anderen Spielern in derselben Spielumgebung tätig sind. Jeder einzelne entwickelt Technologien und Waffen oder rüstet seine Flotte auf, um auf Eroberungsfeldzug zu gehen, Kolonien zu gründen und Ressourcen sicherzustellen. Interessant dürfte das soziale Gemeinschaftserlebnis in einer derart großen Spielwelt sein. Allianzen werden geknüpft, Feinde ausgemacht, Fronten bilden sich. Unterstützt wird die Spielmotivation durch In-Game-e-Mail, Spieler-verzeichnisse und Ligatabellen. Ein Fest für Online-Rollenspieler scheint Asheron's Call zu werden, das sowohl in Sachen Optik als auch Charakterentwicklung äußerst aufwendig wirkt. Die ausgefeilte Bedienoberfläche ist dabei nach eigenem Geschmack vielfach neu konfigurierbar. Neue Server- und Übertragungstechnologien sollen es möglich machen, daß tausende Spieler in ein und derselben Fantasywelt online sein können.



Optisch wenig aufregend präsentiert sich das HTML-basierte UltraCorps. Die Vorteile sind dafür die geringen Übertragungsmengen und der nicht nötige Software-Download.



Auf zu neuen Ufern: In der linken Bildhälfte sehen Sie die schematische Darstellung der nahen Planetensysteme, rechts wird eine neue Kolonisations-Flotte zusammengestellt.



Ganz nach Bedarf und Vorliebe ist die Benutzeroberfläche einstellbar. Die Ansicht mit der 3D-Engine kann z. B. wie ein Windows-Fenster in Echtzeit per Mausdrag vergrößert werden.



Asheron's Call will durch zahlreiche Gegenstände, Zaubersprüche und Waffen sowie neue Ideen im sozialen Zusammenleben, wie Treuepunkte, größtmögliche Interaktion in einer Gemeinschaftswelt bieten.

# Meridian59 – Renaissance

**ROLLENSPIEL** Neue Version des Online-Rollenspiels für 1998

Während in Deutschland noch die Vale of Sorrow-Version von Meridian läuft, wird seit Herbst letzten Jahres in den USA ausnahmslos das bisher aktuellste Update Revelation gespielt. Jetzt hat 3DO mit Renaissance bereits das nächste Update für den 23. März 1998 angekündigt. Schon allein der Umfang von Renaissance spricht Bände. Knapp 100 MB soll die neue Version umfassen. Die Verbesserungen be-



schränken sich also nicht nur auf das Inhaltliche. Einige Städte und Monster wurden grafisch neu gestaltet und animiert. Weitere Zaubersprüche und Monster sowie etliche verschiedene magische Tränke, Gegenstände und Waffen runden das Update ab. Die Krieger- und Magier-Elite von Meridian muß sich danach auch nicht mehr mit so schwachen Monstern

wie dem König der Lupoggs oder Far'Nohls begnügen. Das Land wird von der Halbgöttin Vanya/Cyr und ihren untoten Schergen bedroht. Um diesen neuen Herausforderungen zu begegnen, stehen den Spielern zwei Charakterklassen, nämlich Jäger und Nekromanten, zur Verfügung. Außerdem wird der Konflikt zwischen Player Killern und rechtschaffenen Helden um eine weitere Variante reicher. In Deutschland wird das Revelation-Update jetzt doch nicht erscheinen, sondern gleich die ak-

tuellste Version Renaissance. Natürlich werden die Server nicht zeitgleich umgestellt. Zum einen muß die Version noch übersetzt werden, zum anderen sollen erst vermeintliche Bugs komplett behoben werden. Während 3DO in den USA 9,95 \$ für den Versand der Update-CD verlangt, ist die deutsche Version natürlich wieder kostenlos. Bestandteil der Cover-CD von PC ACTION. Info: <http://www.3do.com> Info: <http://www.gamesonline.de>

## AOL Spiele Channel

**SPIELESAMMLUNG** Stammtisch



manchen tristen Abend retten können, wenn wieder einmal der dritte Mann zur Skatrunde ausgefallen ist. Zu den Spielen gehören bis jetzt unter anderem Schach, Dame, Bridge, Reversi und Go. Dazu wählt man sich einfach bei AOL ein, betritt den Games Channel und sucht sich in einem konventionellen Chat seine Mitspieler. Natürlich können nur AOL-Kunden von diesem Angebot Gebrauch machen.

TVML heißt das Zauberswort bei AOL, das jetzt auch PC-Spieler langfristig an den Online-Anbieter binden soll. Im Games Channel laufen momentan schon zahlreiche klassische Online-Spiele, die so



## MERIDIAN 59 TAGEBUCH

Die olympischen Spiele in Nagano trieben seltsame Blüten. Am letzten Tag des großen Sportereignisses trafen sich die Helden Meridians auf dem Server 103 und hielten ihre eigene Olympiade ab. Meridian im Goldrausch...

In den ersten meridianischen Spielen gab es allerdings nur sechs Disziplinen. Im Fechten, Boxen, Marathon, Staffellauf, Klettern und Magierduell maßen sich die Charaktere nach festen Regeln. So trugen zum Beispiel die Teilnehmer den Boxkampf in der Arena ohne Rüstungen, Waffen und Magie aus, während sich die felsige Gegend beim Seeräuber's Nest hervorragend für den Kletterwettbewerb bot. Die Spieler selbst beaufsichtigten den Wettkampf und kürten die Sieger. Nur die Preisverleihung wurde im Anschluß von einem Guide vorgenommen. Das ist nur ein Beispiel für zahlreiche Fälle, in denen die Spieler Meridian selbst gestalten und bestimmen, was in der Online-Welt passiert. Natürlich sorgen konträre Meinungen der Charaktere immer wieder für Konflikte, aber gerade dies bringt immer neue Ereignisse und Spannung.

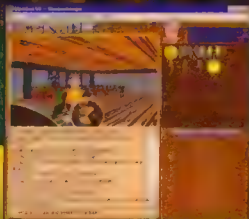




KARLHANS MERIDIAN ist ein Unternehmen, das seit 1994 die Rechte an der AD & S-Karte von der Spielwarenherstellung über die Lizenzierung der AD & S-Karte bis hin zur Produktion von Merchandise unter der Marke THE AD & S COMPANY sichert. Das Unternehmen Meridian (1994 bis 1997) als Rechte vertrieben. Die CD-ROM "AD & S" ist für den Kundenervice und als andere in der Lage auf diese Weise von Meridian 99 alleine eigenständig.



Legende Schätze und magische Quellen liegen in Meridian verborgen.



Nach gefährlichen Abenteuern ist die richtige Brunnenkette genau das Richtige.



Am Aussichtspunkt Seidubers Neuliegen die Abenteuer eine kurze Kasse.



# Das grafische Multiplayer- Internet-Rollenspiel:

# MERIDIAN 59™

## Das Tal der Trauer

Entdecken Sie die faszinierende Welt von Meridian 59™ - eine Welt voller Gefahren und Geheimnisse. Bis zu 2500 Mitspieler können an diesem großartigen Abenteuer, mit über 200 verschiedenen Locations, zahlreichen Mönstern, mächtigen Göttern, außergewöhnlichen Städten und Geschäften teilnehmen. Erschaffen Sie Ihren eigenen Charakter und verbessern Sie im Laufe des Spiels Ihre Fähigkeiten. Wollen Sie als geschickter Krieger mit Schild und Schwert Ruhm erreichen, oder als mächtvoller Magier die Geschichte prägen?

In Meridian 59™ ist all das möglich und noch unendlich mehr. Meridian 59™ ist ein Abenteuer einer völlig neuen Dimension, mit echter Interaktivität zwischen den Mitspielern - Sie können sich unterhalten, Handel treiben oder auch kämpfen.

Spiel komplett in deutsch!  
Jetzt anmelden: <http://www.pcgames.de>  
oder <http://www.paction.de>  
(Anmeldung über "GAMES" auf der Homepage)



# LESERBRIEFE

## ZAUBERWORT

Seit einer Woche sind wir nun ans Internet angeschlossen (juchhu!). Gierig nach etwas Interessantem suchend, stieß ich auf Eure Homepage. Ich untersuchte alles gründlich und wollte dann zum ersten Mal in meinem Leben mit Gleichgesinnten kommunizieren (chatten). Doch dann mußte ich plötzlich ein Passwort eingeben!? Ist das denn nicht ohne Passwort möglich? Warum braucht man eigentlich so etwas? Ich wäre Euch sehr verbunden, wenn Ihr mir antworten könntet. Übrigens wollte ich euch noch fragen, was Ihr eigentlich mit den Spielen macht, die Ihr nicht mehr braucht?

Guth Serge per e-Mail

**PC ACTION** Die Passwortabfrage hat einen doppelten Sinn: Zum einen können Störenfriede von uns ausgeschlossen werden. Außerdem dient Dir das "Zauberwort" als Schutz, damit niemand anderes unter Deinem Namen chatten kann. Dir würde es sicher nicht gefallen, wenn irgendwelche Scherzkekse unter Deinem Pseudonym übelste verbale Entgehnungen von sich geben würden. Zur zweiten Frage: Wenn Du gedacht hast, wir könnten getestete Spiele unter freudige Volk werfen, müssen wir Dich enttäuschen. Alle Titel werden fein säuberlich archiviert. Schade, gell?

## ONLY ENGLISH

Warum sind die mitgelieferten Demoveritionen oft in englischer Sprache, obwohl die Vollversionen komplett deutsch sind? Und könntet Ihr in Eure Anleitungen nicht auch die Tastaturbefehle drucken, wenn sie im Spiel einstellbar sind (Grundeinstellungen)?

Stefan Tomtschin, Köln

**PC ACTION** Ursprünglich hatten wir vor, die Demos nebenher auch in Esperanto zu veröffentlichen, um uns einen pro-europäischen Touch zu verleihen. Leider erwies sich der verlagseigene Übersetzer auf Dauer als zu teuer. Aber Scherz beiseite: Ausländische Entwickler (USA, Großbritannien) programmieren verständlicherweise zunächst eine englische Version des Spiels und koppeln daraus ihre Demo aus. Erst dann wird das Vollprogramm für den deutschsprachigen Raum übersetzt. Es hat für den Hersteller deshalb keinen Sinn mehr, extra eine deutschsprachige Demo hinterherzuschicken. Kurz ausgedrückt: Häufig gibt es keine Demo auf Deutsch. Im Normalfall drucken wir die Tastaturbelegungen zu den Demos im Booklet ab. Und oft findest Du sie in einer mitgelieferten Readme-Datei.

## T&T-WEGWEISER

Wie wär's, wenn Ihr mal eine Site macht (www oder Heft), auf der alle e-Mail-Adressen von Euch stehen? Oder mit einer txt-Datei, in der Hinweise auf alle Cheats, Lösungen etc. verzeichnet sind (viel Arbeit)? Euer T&T-Index geht ja nur sechs Monate zurück, oder?

Virtual Blaster per e-Mail

**PC ACTION** Nö, nö. Unsere persönlichen e-Mail-Adressen behalten wir brav für uns! Sonst hätten wir wahrscheinlich täglich Stunden

damit zu tun, Spiele-News aus der weiten Welt von Leser-Anfragen zu trennen. Eure Mails landen zunächst in einem Sammelpool, von wo sie unser fleißiger Redaktionsassistent an die betreffenden Kollegen verteilt und somit für das nötige Maß an Übersicht sorgt. Zum Thema Tips & Tricks: Mit der neuen Menüstruktur auf der Cover-CD-ROM ab Ausgabe 5/98 erfüllt sich Dein Wunsch.

## AUFRÜSTZEUG

Ich finde die neuen Leserbriefseiten sehr gut, weil sie unterhaltsam und informativ sind. Jetzt zu meinem Problem: Ich frage mich, ob alle Add-on-Karten zu allen 2D-Karten kompatibel sind. Kann ich ohne Bedenken eine neue Zusatzkarte kaufen oder muß ich auf etwas achten?

Alban Hoop per e-Mail

**PC ACTION** Theoretisch kannst Du bedenkenlos eine Add-on-Karte kaufen und parallel zu Deiner vorhandenen 2D-Karte laufen lassen. Eine kleine Ausnahme: Wenn Du eine 2D-Karte mit S3 968 oder 868 Chipsatz hast, kann es unter Win95 zu Problemen mit einer Add-on-Karte der Marke Voodoo Graphics kommen. Ein Bugfix, der auf der Homepage von 3Dfx zu finden ist, löst das Dilemma jedoch.

## FAN-ARTIKEL?

1. Wieso bringt Ihr keine Tips zu Spielen, die auf der PC Action Plus herauskommen? 2. Könntet Ihr nicht einmal ein gutes 3D-Action-Adventure auf die CD der PC Action Plus brennen? Übrigens: Die Vollversionen der Ausgabe 2/98 fand ich nicht so gut. Sonst waren die Vollversionen eigentlich immer okay. 3. Könntet Ihr bei den Spieltests auch angeben, welche USK-Altersempfehlung für die Spiele gilt? 4. Wollt Ihr nicht einen ver-

lagseigenen Shop eröffnen? Oder gibt es vielleicht so etwas schon? 5. Könntet Ihr nicht eine Liste mit den Leser-Top-Ten (oder Twenty) machen? Ihr könntet ja eine Umfrage starten. Vielleicht könntet Ihr ja sogar ein Gewinnspiel damit verknüpfen.

Yannick Thimm, Solingen

**PC ACTION** 1. Tips gibt es zu Spielen, die sich gut verkauft haben. Es mag sein, daß es zu einigen Spielen der Plus-Ausgaben Tips & Tricks bei der Erstveröffentlichung dieser Spiele gab. Diese alten Tips wieder bringen!?! Hier haben aktuelle Spiele den Vorrang. 2. Wir wissen, daß keine der drei Vollversionen so gut war wie unsere üblichen Vollversionen. Durch die reine Zahl haben wir die fehlende Qualität jedoch hoffentlich zumindest so Teil wettgemacht. 3. Häufig gibt es beim Testzeitpunkt noch keine Angabe der USK. 4. Was sollte da verkauft werden? Fan-Artikel? 5. Charts werden künftig abgedruckt.

## WINTERSPECK

Die PCA hat abgespeckt. Weihnachten ist also schon wieder vorbei! Woran erkennt man, daß Weihnachten vorbei ist? 1. Alle Kekse sind schon aufgegessen. 2. Der Christbaum vertiert die Nadeln und wird zur Deponierung auf den Kompost gebracht. 3. Die PCA hat ihren Winterspeck aufgezehrt und hat nur noch 178 gegenüber der 266 Seiten starken vorherigen Ausgabe. Warum aber schaffen es andere Zeitschriften trotzdem, über der 200 Seiten-Marke zu bleiben? Vielleicht weil sie lauter kleine, nette Zusatzsparten haben? Wie z. B. eine Hardwareseite, auf der die Hardwareprobleme der Leser geklärt werden? Würde es eine Preiserhöhung bedeuten, wenn ihr so etwas auch einbaut? Wenn



## BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:

Computer Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an [redaktion@pcaction.de](mailto:redaktion@pcaction.de) schicken.

Ihre PC-Action-Redaktion





nein, tut ihr es dann auch? Oder: Special-Berichte, so wie ihr sie schon von ANSTOSS und anderen Spielen gehabt habt? Solche Berichte sind sehr interessant. Deshalb liebe ich auch das Thema des Monats. Oder Berichte über Firmen. Wie z. B. über LucasArts, Blue Byte, EA und andere Entwicklerteams. Auch über Firmen, die neue 3D-Engines oder andere Neuheiten für die Spieleindustrie entwickeln.

Alexander Seifert per e-Mail

**PC ACTION** Wenn Du unsere Auftakt-Fotos von Seite 3 genau in Augenschein nimmst, wird schnell klar, wo wahrer Winterspeck sitzt. Glänzende Wangen, feiste Gesichter und die berühmten Rettungsringe sind Spuren der Weihnachtssünden. Daß im Gegensatz dazu die PC Action an Schwundsucht leidet, mag auf den ersten Blick richtig sein. Das Spiele-Business ist aber nach wie vor saisonalen Schwankungen unterworfen. In der Hauptkonsumzeit (September bis Januar) kommen nicht nur mehr und bessere Spiele auf den Markt, auch ein Löwenanteil der Werbegelder wird in diesem Zeitraum von den Herstellern ausgegeben. Für PCA heißt das, eine Menge Anzeigen im Heft zu haben. Dadurch steigt

automatisch der Heftumfang und folglich auch der redaktionelle Inhalt. Ab Januar ist die Entwicklung dann wieder rückläufig. That's it! Mit weniger Spielen und weniger Anzeigen ist dann aber wieder vermehrt Zeit und Platz für die „Special-Berichte“. Wir hoffen, daß Du schon ab dieser Ausgabe mit den Reportagen zu Microsoft und MGM sowie zu Unreal genug interessanten Lese-stoff findest.

## WER SUCHT...

Seit der Ausgabe 12/97 habe ich nirgends mehr die PC Action ohne CD-ROM gesehen. Da ich aber meistens nicht so viel Geld habe, um mir die mit CD-ROM zu kaufen, wollte ich fragen, ob sie überhaupt noch ohne erscheint?

Sebastian Kühn, Mauerstetten

**PC ACTION** Klaro gibt's die noch. Frag' einfach noch einmal bei Deinem Händler nach, ob er monatlich eine Ausgabe bestellen oder zurücklegen kann.

Falls er nicht will, organisiere einfach mit ein paar Kumpels eine Demonstration, so richtig mit Protestschildern und so. Oder such' mal in einem anderen Laden. Die sicherste und preisgünstigste Methode: Abonnieren die PC Action.

## VOODOOMANIE

Ich lese Eure Zeitschrift nun schon seit zwei Jahren. Eure Hardwarevergleichstests verfolge ich sehr intensiv, seitdem ich mir eine 3Dfx-Karte (Colormaster VoodooMania) gegönnt habe. Nur leider habe ich noch keinen Test über sie in Eurer Zeitschrift gefunden und war mit seiner Suche auch in allen anderen Magazinen erfolglos. Der Händler, bei dem ich die Karte gekauft habe, meinte, daß sie mit der Monster 3D von Diamond baugleich sei, was auch der Grund dafür ist, daß ich meine Karte mit den Treibern der Monster laufen lasse. Nun wollte ich Euch bitten, mir zu sagen, was der Unterschied zwischen meiner Karte und der Monster 3D ist. Oder ist die VoodooMania einfach soviel schlechter, daß Ihr sie nicht testet?

Francisco Rodriguez, Göttingen

**PC ACTION** In unserem Schwerpunktthema beschäftigen wir uns diesmal u.a. mit Add-on-Karten der Marke 3Dfx. Mittlerweile sind eine Vielzahl von Voodoo-Clones am Markt, die wir natürlich nicht alle vorstellen können – leider ist Deine VoodooMania nicht dabei. Der Vergleichstest zeigt aber, welche Risiken mit dem Kauf eines No-Name-Produktes verbunden sind. Wer hohen Wert auf direkten

Treiber-Support und Garantiezeiten legt, ist mit einem Markenfabrikat in der Regel besser beraten.

## SPARVORSCHLAG

Erstmal ein fettes Dankeschön für Eure Zeitschrift. Die PCA ist das, was ich mir unter einer PC-Spiele-Zeitschrift vorstelle. Ich finde es klasse, daß Ihr endlich die Leserbriefe ins Heft befördert habt. Die Komplettlösungen, Tips und Tricks nehmen immer mehr zu. Einerseits ist es spitze, aber andererseits nimmt es wertvollen Platz für Tests, Infos und News weg. Brennt doch die Komplettlösungen auf die Heft-CD und laßt die kleineren Cheats im Heft. Das würde massig Platz sparen! Wie wäre es mit einer TOP-10-Seite mit den besten Games-Sites in Eurem Heft?

Phreemanz per e-Mail

**PC ACTION** Platz zu sparen ist schön und gut. Im Falle der Komplettlösungen halten wir es aber für unsinnig, diese auf die Cover-CD zu brennen. Es ist doch eindeutig komfortabler, während des Spielens das Heft vor sich hinlegen zu können, um sich die Tips zu Gemüte zu führen. Das mit den Game-Sites ist eine nette Idee, allerdings informieren wir bereits regelmäßig über Spiele im Internet, und zwar in unserer Rubrik Netzwelt.

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN



Ich habe Probleme mit dem Spiel A, weil die CD-ROM beschädigt ist. Außerdem komme ich bei dem Adventure B nicht weiter, haben Sie vielleicht eine Komplettlösung für mich?

Und bei C funktionieren die von Ihnen abgedruckten Cheats nicht...

**PC ACTION** Es ist uns natürlich generell nicht möglich, Lesern persönliche Lösungshilfen zu bestimmten Spielen zukommen zu lassen (selbst wenn teilweise ein frankierter Rückumschlag beiliegt). Hilfestellungen leisten unsere Tips- und Tricks-Seiten. Bei älteren Titeln müssen Sie sich an die Hersteller-Hotlines wenden, die als Serviceleistung im Heft abgedruckt sind. Das gilt selbstverständlich auch bei anderen Problemen (wenn das Spiel nicht läuft usw.). Sollte ein von uns veröffentlichter Cheat nicht funktionieren, kann dies u. a. daran liegen, daß Sie eine andere Version des Programms besitzen. Deshalb eine Bitte an die Einsender von diversen Codes: Bitte vermerken Sie, mit welcher Version die „Schummeltips“ funktionieren (englisch/deutsch, Ver. 1.05 etc.). Wir können übrigens auch keine Updates zu den Vollversionen der PC Action Plus verschicken. Auch diesbezüglich sind die Hersteller der Spiele die richtigen Ansprechpartner.

Ich würde gerne mal wissen, mit welchen Rechnern Ihr arbeitet (Prozessor, Festplatte, Arbeitsspeicher, 3D-Karten...)

**PC ACTION** Momentan arbeiten wir hauptsächlich mit 200-MHz-Pentiums (32 MB RAM, 3Dfx-Karten, 2 bis 4 Gigabyte Harddisc). Sie bieten noch ausreichend Performance. In der Hardwareabteilung

stehen flinkere Rechenknechte, für den Fall, daß ein Spiel mit großem Hardwarehunger auf dem Prüfstand steht.

Wie ist eigentlich die PC Action mit der PC Games verwandt?

**PC ACTION** Ja, ja, die liebe Verwandtschaft. Was den Computec Verlag betrifft, sind die Zusammenhänge schnell erklärt – also nicht so kompliziert wie bei TV-Soaps à la Lindenstraße. PC Action ist eine Schwesterzeitschrift der PC Games. Das bedeutet: Sie erscheint im selben Verlag, besitzt aber eigenständige und voneinander unabhängige Redaktionen. Gemeinsamkeiten sind lediglich im Tips- und Tricks-Bereich vorhanden. Dieser Austausch von Material, der teilweise erfolgt, hat den Vorteil, daß wir unseren Lesern insgesamt deutlich umfangreichere Hilfestellungen leisten können, als dies bei anderen Magazinen der Fall ist.

Gibt es künftig keine Kleinanzeigen mehr auf CD-ROM?

**PC ACTION** Doch! Ab Ausgabe 5/98, wenn unsere neue Benutzeroberfläche fertig ist, werdet Ihr wieder fündig.

Es werden ja wahrscheinlich nicht wenige Leserbriefe an Euch geschickt; werden alle abgedruckt oder sondert ihr einige aus, um Platz zu sparen?

**PC ACTION** Bei der Flut an Zuschriften können wir natürlich nicht alle Briefe abdrucken. Es werden aber alle Zuschriften gelesen, geistig verarbeitet und zu Herzen genommen. Großes Indianerhörnchen!



# MAXIMUM FUN ▶ AGE OF EMPIRES™



Die CD-ROM enthält neue Karten und Kampagnen für den Einzel- und den Mehrspielermodus sowie weiteres Zubehör zum Spiel!

## DIE NEUE EPOCHE

Das Add-On für AGE OF EMPIRES™

Spüren Sie die genau rekonstruierte Geschichte vergangener Völker neu!

DM 29,95

Unveränderte Preisempfehlung



## BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vorname	Titel	Hersteller
1	(1)	Gold Games 2 .....	TopWare
2	(3)	Titanic .....	Philips Media
3	(2)	Tomb Raider 2 .....	Eidos Interactive
4	(4)	C&C 2 - Vergetungsschlag .....	Westwood Studios
5	(7)	Age of Empires .....	Microsoft
6	(12)	FIFA 98 .....	Electronic Arts
7	(5)	Wing Commander Prophecy .....	Origin
8	(Neu)	Lords of Magic .....	Sierra
9	(9)	Flight Simulator 98 .....	Microsoft
10	(8)	Riven .....	Cyan/Red Orb Entertainment
11	(16)	Die Siedler 2 Gold Edition .....	Blue Byte
12	(13)	C&C 2 - Gegenangriff .....	Westwood Studios
13	(14)	C&C 2 - Alarmstufe Rot .....	Westwood Studios
14	(11)	F1 Racing Simulation .....	Ubi Soft
15	(10)	Monkey Island 3 .....	LucasArts
16	(Neu)	3D Ultra Pinball .....	Sierra
17	(6)	Blade Runner .....	Westwood Studios
18	(18)	NHL 98 .....	Electronic Arts
19	(Neu)	Need for Speed 2 SE .....	Electronic Arts
20	(19)	Worms 2 .....	Team 17

## BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vorname	Titel	Hersteller
1	(1)	Gold Games 2 .....	TopWare
2	(2)	Tomb Raider 2 .....	Eidos Interactive
3	(3)	Age of Empires .....	Microsoft
4	(5)	FIFA 98 .....	Electronic Arts
5	(4)	Wing Commander Prophecy .....	Origin
6	(8)	Flugsimulator 98 .....	Microsoft
7	(7)	Grand Theft Auto .....	BMG Interactive
8	(Neu)	Die Siedler 2 Gold Edition .....	Blue Byte
9	(10)	Gold Games .....	TopWare
10	(12)	Blade Runner .....	Westwood Studios
11	(Neu)	Lula Inside .....	CDV
12	(16)	Monkey Island 3 .....	LucasArts
13	(17)	C&C 2 - Vergetungsschlag .....	Westwood Studios
14	(18)	Riven .....	Cyan/Red Orb Entertainment
15	(Neu)	Lords of Magic .....	Sierra
16	(15)	DSF Fußball Manager .....	Sierra
17	(Neu)	F1 Racing Simulation .....	Ubi Soft
18	(Neu)	Titanic .....	Philips Media
19	(Neu)	Anstoss 2 .....	Ascaron
20	(Neu)	Power Pack 2 .....	Koch Media

## TOP20 HERSTELLER

Rang	Hersteller
1	Westwood Studios
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Microsoft
5	LucasArts
6	Eidos Interactive
7	Ascaron
8	Bullfrog
9	Cyan/Red Orb Entertainment
10	Blue Byte
11	MicroProse
12	JoWood Entertainment
13	Mindscape
14	Ubi Soft
15	Acclaim
16	Buzzard
17	Kabel 1
18	Philips Media
19	Activision
20	Novalogic

## BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vorname	Titel	Hersteller
1	-	Grand Theft Auto .....	BMG Interactive
2	-	Blade Runner .....	Westwood Studios
3	-	Gold 4 .....	TopWare
4	-	Perry Rhodan: Op. Eastside .....	Spellbound/FanPro
5	-	Wing Commander Prophecy .....	Origin
6	-	Lords of Magic .....	CUC Software
7	-	Jedi Knight Mission .....	LucasArts
8	-	Monkey Island 3 .....	LucasArts
9	-	F1 Racing Simulation .....	Ubi Soft
10	-	FIFA 98 .....	Electronic Arts

## BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vorname	Titel	Hersteller
1	-	FIFA 98 .....	Electronic Arts
2	-	Tomb Raider 2 .....	Eidos Interactive
3	-	Age of Empires .....	Microsoft
4	-	Grand Theft Auto .....	BMG Interactive
5	-	Wing Commander Prophecy .....	Origin
6	-	Monkey Island 3 .....	LucasArts
7	-	Turk .....	Acclaim
8	-	Gold Games 2 .....	TopWare
9	-	Blutfluss Rally .....	Virgin
10	-	Diablo Hellfire .....	Buzzard

## TOP10 REDAKTION

Rang	Titel	Hersteller
1	Age of Empires .....	Microsoft
2	Jedi Knight .....	LucasArts
3	NHL 98 .....	Electronic Arts
4	Wing Commander Prophecy .....	Origin
5	F1 Racing Simulation .....	Jedi Soft
6	Blade Runner .....	Westwood Studios
7	FIFA 98 .....	Electronic Arts
8	Tomb Raider 2 .....	Eidos Interactive
9	Incubation .....	Blue Byte
10	Monkey Island 3 .....	LucasArts

# BESTSELLER

## LESER-CHARTS

Nach den vielen Anfragen haben wir uns dazu entschlossen, an dieser Stelle einmal die Hitliste der Redaktion zu veröffentlichen. In den nächsten Ausgaben möchten wir allerdings eine echte Leser-Hitparade aufbauen, in der Ihre Favoriten zu finden sind. Notieren Sie dazu Ihr monatliches Topspiel auf einer Postkarte und schicken Sie diese an nachfolgende Adresse. Als Belohnung winkt einem glücklichen Gewinner jeweils das aktuelle Spiel des Monats.

Computec Verlag - Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts  
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

## TOP10 GENRES

Rang	Genre
1	Strategie
2	Adventure
3	Wirtschaftssimulation
4	Rennspiel
5	Compilations
6	Rollenspiel
7	Action
8	Sportspiel
9	Flugsimulation
10	Virtual Life

# DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

## ADVENTURE

Blade Runner .....	Westwood
Curse of Monkey Island .....	LucasArts
Indiana Jones and the Fate of Atlantis .....	LucasArts
Dark Earth .....	Kalisto
Simon the Sorcerer 2 .....	Adventure Soft

## WSM

Anstoss 2 .....	Ascaron
Capitalism .....	Software 2000
Elisabeth I. .....	Ascon
Hattrick .....	Ikanon
Theme Park .....	Bullfrog
Industriegig. + Mission .....	JoWood

## ACTION

MDK .....	Shiny Entertainment
Jedi Knight .....	LucasArts
Privateer - The Darkening .....	Origin
Tomb Raider 2 .....	Eidos
Virtual Fighter 2 PC .....	Sega
Wing Commander Prophecy .....	Origin

## STRATEGIE

Civilization 2 .....	MicroProse
C & C 2: Alarmstufe Rot .....	Westwood
Dungeon Keeper .....	Bullfrog
Max .....	Interplay
Age of Empires .....	Microsoft
Total Annihilation .....	GT Interactive

## SIMULATION

Comanche 3 .....	Novalogic
F1 Racing Simulation .....	Ubi Soft
F 22 ADI .....	DID
Hexagon Kartell .....	Ascaron
Longbow 2 .....	Electronic Arts

## SPORT

FIFA Soccer 98 .....	Electronic Arts
Links LS 98 .....	Access
NBA Live '98 .....	Electronic Arts
NHL 98 .....	Electronic Arts
Virtual Pool 2 .....	Interplay

## ROLLENSPIEL

Diablo .....	Bizzard
DSAs - Schatten über Riva .....	Attic
Lands of Lore 2 .....	Westwood
Ultima Underworld 2 .....	Origin
Wizardry 7 .....	Sir Tech

## RENNSPIEL

Formel 1 .....	Psygroix
Have a NICE Day .....	Magic Bytes
Moto Racer .....	Electronic Arts
Int. Rally Champ. .....	Europress
POD .....	Ubi Soft



# MAXIMUM FUN

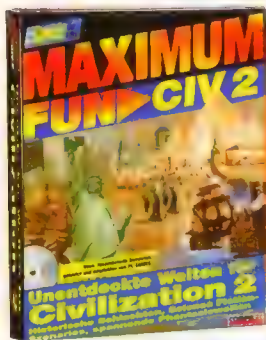
Zusatzsoftware zu aktuellen PC-Spielen!

## Unentdeckte Welten für Civilization 2:

Über 50 neue Szenarios zu dem Micro-Prose-Hit. Zu jedem Szenario gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung. Für alle „Civilization 2“-Fans etwas: historische Schlachten, ganze Kriege, Science-fiction und spannende Phantasiewelten. Ein Add-On für viele Stunden Spielspaß.

DM 29,95

unverbindl. Preisempfehlung



## Die Besiedlung - Add-On zu Siedler 2:

100 neue Szenarios und damit wieder viele Stunden Spielspaß für alle Besitzer von Siedler 2 (Vers.1.5) bietet „Die Besiedlung“. Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Mit auf der CD-ROM: ein ausführlicher Workshop mit erprobten Strategien und zahlreichen neuen Tips&Tricks.

DM 29,95

unverbindl. Preisempfehlung



## Diabolische Tricks für Diablo:

Eine randvolle CD-ROM mit über 100 unterschiedlich ausgerüsteten Charakteren, mehreren Cheatprogrammen und einer detaillierten Erklärung jedes Gegenstandes und Gegners in der Welt von Diablo erwartet Sie mit diesem Add-On. Komfortabel zu installieren und mit übersichtlichen Menüs für jedermann sofort geeignet.

DM 29,95

unverbindl. Preisempfehlung



Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielmagazine

COMPUCEC  
VERLAG

# Microsoft SideWinder-Serie Controller-Vorschau



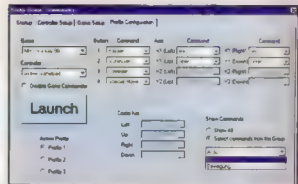
**Das Freestyle Pro von Microsoft: Ein verheißungsvolles Gamepad, das einen interessanten Controller-Winter verspricht.**

Microsoft wird 1998 den Joystick-Markt mit einer Reihe neuer Controller beglücken. Im Sommer wird die USB-Variante des Precision Pro erwartet, um Windows 98 gleich den geeigneten Drückeberger an die Seite zu stellen. Außerdem ist für das Weihnachtsgeschäft 1998 mit dem SideWinder Freestyle Pro ein hochinteressantes Gamepad vorgesehen. Das Bumerang-Geschoß vereint acht programmierbare Funktionsknöpfe, ein Throttle-Rädchen, ein digitales Steuerkreuz sowie einen Modus-Schalter auf seinem Gehäuse. Der eigentliche Clou ist die Motion-Sensing-Technik, die es dem Pad erlaubt, auf die Bewegungen des Spielers zu reagieren – besonders bei 3D-Spielen wird die Wunscherlute von Microsoft neue Dimensionen ermöglichen. Auf der Heft-CD finden Sie im übrigen den Performance-Patch für den Force Feedback Pro sowie die Game Device Software 2.0, die für alle Gamepad- und 3D Pro-Besitzer wichtig ist. **tba**

Tfn: Microsoft, 0180-5251199

Microsoft wird 1998 den Joystick-Markt mit einer Reihe neuer Controller beglücken. Im Sommer wird die USB-Variante des Precision Pro erwartet, um Windows 98 gleich den geeigneten Drückeberger an die Seite zu stellen. Außerdem ist für das Weihnachtsgeschäft 1998 mit dem SideWinder Freestyle Pro ein hochinteressantes Gamepad vorgesehen. Das Bumerang-Geschoß vereint acht programmierbare Funktionsknöpfe, ein Throttle-Rädchen, ein digitales Steuerkreuz sowie einen Modus-Schalter auf seinem Gehäuse. Der eigentliche Clou ist die Motion-Sensing-Technik, die es dem Pad erlaubt, auf die Bewegungen des Spielers zu reagieren – besonders bei 3D-Spielen wird die Wunscherlute von Microsoft neue Dimensionen ermöglichen. Auf der Heft-CD finden Sie im übrigen den Performance-Patch für den Force Feedback Pro sowie die Game Device Software 2.0, die für alle Gamepad- und 3D Pro-Besitzer wichtig ist. **tba**

# Endor Fanatec Game Commander Herrscher der Spiele



**Programmieren leicht gemacht: In der Vollversion erleichtert. Das erlaubt der Game Commander das Importieren von Controller-Einstellungen.**

Ende März beglückt Endor die Spielergemeinde mit einer Software, die den Umgang mit verschiedenen Controller-Typen und den dazugehörigen Spielen **Programmieren leicht gemacht: In der Vollversion erleichtert. Das erlaubt der Game Commander das Importieren von Controller-Einstellungen.** wichtigste Feature ist dabei die Programmierbarkeit aller nicht-digitalen Joysticks über die Emulation des Keyboards – ein Logitech Wingman Digital oder Microsoft SideWinder muß weiterhin über die mitgelieferte Software programmiert werden. Durch diese wundersame Methode können beispielsweise alle sechs Tasten eines No-Name-Gamepads unter FIFA 98 zum Leben erweckt werden. Außerdem können Sie einen Coolie-Hat einstellen, obwohl das Spiel diese Aktivierung bei Joysticks überhaupt nicht vorgesehen hat. Der Game Commander wird als eingeschränkte Freeware oder Vollversion (Preis: 30,- Mark) vertrieben und erlaubt auch die Programmierung von Makros mit unterschiedlichen Timings. **tba**

Info: Endor, 06021-840681

# Grafikkarten von miro Gewinnspiel

Alle Fans nehmen am Gewinnspiel teil. Der Rechtsweg ist selbstverständlich wie immer ausgeschlossen.



Sie müssen Ihr Spieledasein noch mit einer angestaubten Grafikkarte fristen? Die neuesten 3D-Spiele ruckeln im Dreiviertel Takt über Ihren Monitor? Dann sollten Sie schon einmal einen PCI-Slot in Ihrer Spielkiste reservieren und schleunigst eine Postkarte an uns schicken. In Zusammenarbeit mit miro verlosen wir Beschleuniger-Leckereien der Marke 3Dfx. Insgesamt drei miro HiSCORE 3D warten ungeduldig auf ihre neuen Besitzer. Mit 2 MB Framebuffer und 4 MB Texturvorrat ist die Add-on-Karte auch für die neuesten 3D-Actionspiele gewappnet. Der Voodoo Graphics-Chipsatz steht dabei für höchste Qualität und Kompatibilität bei Ihren 3D-Lieblingen. Bis 16.04.1998 sollte Ihre Postkarte in der Hardware-Redaktion eintreffen.

Computec Verlag

Stichwort „miro“, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

# Topgrade Verbal Commander Sprücheklopfer

Dank des hessischen Distributors Topgrade ist nun auch in Deutschland die Controller-Zukunft nicht mehr fern. In den USA schon seit 1996 erhältlich, ist der Startschuß für den Verbal Commander im Februar für 189,- Mark erteilt worden. Die ersten Schritte zur Sprachsteuerung der Lieblings-Simulationen bestehen im Einbau einer kleinen 8 Bit-ISA-Karte, in der Verbindung zum Keyboard sowie im Anschluß des beigelegten (und etwas unbequemen) Kopfhörer-Sets. Per DOS- oder Win95-Software werden anschließend sinnvolle Kommandos definiert, die jeweilige Taste zugewiesen sowie die entsprechenden Spracherkennung gestartet. Mit einer recht hohen Trefferquote können Sie nun tatsächlich mit dem Befehl „Rakete“ den gegnerischen Flugakrobaten das Fürchten lehren. Mit Extreme Assault liegt auch eine geeignete Vollversion bei, um sofort erste Flugübungen durchzuführen. **tba**

Info: Topgrade, 06403-694379



# Upgrades

AT-Mainboard + Prozessor + Lüfter  
einbaufertig montiert + probegelaufen  
incl. Einbauanleitung + Support

## Pentium 2 898

So wird Ihr „Alter“  
wieder up to date!

P2-266	1.198,-	IP MMX 200	448,-
300	1.498,-	233	598,-
333	1.898,-	AMD K6-233	498,-

EDO RAM	Tagespreis
16 MB	48,-
SD RAM	
32 MB	128,-

Mainboards	Prozessoren
512kB ab	MMX200 298,-
138-	K6-233 348,-
Gigabyte	P2-233 598,-
Asus ab 198,-	266 898,-
TX ab 198,-	300 1198,-
	333 1598,-

Grafikkarten	ab 68
Mystique	ab 248
Xpression	178
Stealth 2100	248

CD-Bränner	
IDE ab	548,-
CD-Rohlinge ab	2,-

Festplatten	
IDE ab	248,-
2 GB ab	278,-
3 GB ab	348,-
4 GB ab	398,-
6 GB ab	548,-

3Dfx	ab 278
Highscore	378
Monster	ab 328
Monster2	ab 478

CD-RW	ab 598,-
RW-Rohlinge	ab 28,-

CD-ROM	
IDE 24-fach	ab 128,-
32-fach	ab 178,-

Farbdrucker	ab 278,-
Flachbettscanner	ab 248,-
Monitore 15"	ab 398,-
17"	ab 698,-
Lautsprecher	ab 28,-

Soundkarten	ab 48,-
Soundblaster	ab 88,-
TV-Karten	ab 198,-
Modems 33.6	ab 128,-
Netzwerkarten	ab 48,-

Alle Preise Stand 16.2.1998  
Gesamtpreisliste gratis!  
Alle Angebote mit  
Umtauschrecht  
+ Service + Garantie

Farbdrucker	ab 278,-
Flachbettscanner	ab 248,-
Monitore 15"	ab 398,-
17"	ab 698,-
Lautsprecher	ab 28,-

Beratung - Bestellung - Support - Service Tel. 0880 73 10 Mo-Sa 8-20  
Hardware-Versand 86011 Diessen Fax 08 80 78 953 E-mail CompUS@t-online.de  
Alle Angebote lt. unserer AGB +18 - NN-Versand Annahmeverweigerung 18 - +10% vom Warenwert

## compustore



**K & S Computer**  
<http://members.aol.com/kundSCcomp>

CPU's	Festplatten	CD-ROM	Mainboards
<ul style="list-style-type: none"> <li>Intel Pentium 133 168</li> <li>Intel Pentium 166 178</li> <li>AMD K6-233 148</li> <li>AMD K6-266 158</li> <li>AMD K6-300 168</li> <li>AMD K6-333 178</li> <li>AMD K6-350 188</li> <li>AMD K6-386 198</li> <li>AMD K6-400 208</li> <li>AMD K6-450 218</li> <li>AMD K6-500 228</li> <li>AMD K6-550 238</li> <li>AMD K6-600 248</li> <li>AMD K6-650 258</li> <li>AMD K6-700 268</li> <li>AMD K6-750 278</li> <li>AMD K6-800 288</li> <li>AMD K6-850 298</li> <li>AMD K6-900 308</li> <li>AMD K6-950 318</li> <li>AMD K6-1000 328</li> <li>AMD K6-1050 338</li> <li>AMD K6-1100 348</li> <li>AMD K6-1150 358</li> <li>AMD K6-1200 368</li> <li>AMD K6-1250 378</li> <li>AMD K6-1300 388</li> <li>AMD K6-1350 398</li> <li>AMD K6-1400 408</li> <li>AMD K6-1450 418</li> <li>AMD K6-1500 428</li> <li>AMD K6-1550 438</li> <li>AMD K6-1600 448</li> <li>AMD K6-1650 458</li> <li>AMD K6-1700 468</li> <li>AMD K6-1750 478</li> <li>AMD K6-1800 488</li> <li>AMD K6-1850 498</li> <li>AMD K6-1900 508</li> <li>AMD K6-1950 518</li> <li>AMD K6-2000 528</li> <li>AMD K6-2050 538</li> <li>AMD K6-2100 548</li> <li>AMD K6-2150 558</li> <li>AMD K6-2200 568</li> <li>AMD K6-2250 578</li> <li>AMD K6-2300 588</li> <li>AMD K6-2350 598</li> <li>AMD K6-2400 608</li> <li>AMD K6-2450 618</li> <li>AMD K6-2500 628</li> <li>AMD K6-2550 638</li> <li>AMD K6-2600 648</li> <li>AMD K6-2650 658</li> <li>AMD K6-2700 668</li> <li>AMD K6-2750 678</li> <li>AMD K6-2800 688</li> <li>AMD K6-2850 698</li> <li>AMD K6-2900 708</li> <li>AMD K6-2950 718</li> <li>AMD K6-3000 728</li> <li>AMD K6-3050 738</li> <li>AMD K6-3100 748</li> <li>AMD K6-3150 758</li> <li>AMD K6-3200 768</li> <li>AMD K6-3250 778</li> <li>AMD K6-3300 788</li> <li>AMD K6-3350 798</li> <li>AMD K6-3400 808</li> <li>AMD K6-3450 818</li> <li>AMD K6-3500 828</li> <li>AMD K6-3550 838</li> <li>AMD K6-3600 848</li> <li>AMD K6-3650 858</li> <li>AMD K6-3700 868</li> <li>AMD K6-3750 878</li> <li>AMD K6-3800 888</li> <li>AMD K6-3850 898</li> <li>AMD K6-3900 908</li> <li>AMD K6-3950 918</li> <li>AMD K6-4000 928</li> <li>AMD K6-4050 938</li> <li>AMD K6-4100 948</li> <li>AMD K6-4150 958</li> <li>AMD K6-4200 968</li> <li>AMD K6-4250 978</li> <li>AMD K6-4300 988</li> <li>AMD K6-4350 998</li> <li>AMD K6-4400 1008</li> <li>AMD K6-4450 1018</li> <li>AMD K6-4500 1028</li> <li>AMD K6-4550 1038</li> <li>AMD K6-4600 1048</li> <li>AMD K6-4650 1058</li> <li>AMD K6-4700 1068</li> <li>AMD K6-4750 1078</li> <li>AMD K6-4800 1088</li> <li>AMD K6-4850 1098</li> <li>AMD K6-4900 1108</li> <li>AMD K6-4950 1118</li> <li>AMD K6-5000 1128</li> <li>AMD K6-5050 1138</li> <li>AMD K6-5100 1148</li> <li>AMD K6-5150 1158</li> <li>AMD K6-5200 1168</li> <li>AMD K6-5250 1178</li> <li>AMD K6-5300 1188</li> <li>AMD K6-5350 1198</li> <li>AMD K6-5400 1208</li> <li>AMD K6-5450 1218</li> <li>AMD K6-5500 1228</li> <li>AMD K6-5550 1238</li> <li>AMD K6-5600 1248</li> <li>AMD K6-5650 1258</li> <li>AMD K6-5700 1268</li> <li>AMD K6-5750 1278</li> <li>AMD K6-5800 1288</li> <li>AMD K6-5850 1298</li> <li>AMD K6-5900 1308</li> <li>AMD K6-5950 1318</li> <li>AMD K6-6000 1328</li> <li>AMD K6-6050 1338</li> <li>AMD K6-6100 1348</li> <li>AMD K6-6150 1358</li> <li>AMD K6-6200 1368</li> <li>AMD K6-6250 1378</li> <li>AMD K6-6300 1388</li> <li>AMD K6-6350 1398</li> <li>AMD K6-6400 1408</li> <li>AMD K6-6450 1418</li> <li>AMD K6-6500 1428</li> <li>AMD K6-6550 1438</li> <li>AMD K6-6600 1448</li> <li>AMD K6-6650 1458</li> <li>AMD K6-6700 1468</li> <li>AMD K6-6750 1478</li> <li>AMD K6-6800 1488</li> <li>AMD K6-6850 1498</li> <li>AMD K6-6900 1508</li> <li>AMD K6-6950 1518</li> <li>AMD K6-7000 1528</li> <li>AMD K6-7050 1538</li> <li>AMD K6-7100 1548</li> <li>AMD K6-7150 1558</li> <li>AMD K6-7200 1568</li> <li>AMD K6-7250 1578</li> <li>AMD K6-7300 1588</li> <li>AMD K6-7350 1598</li> <li>AMD K6-7400 1608</li> <li>AMD K6-7450 1618</li> <li>AMD K6-7500 1628</li> <li>AMD K6-7550 1638</li> <li>AMD K6-7600 1648</li> <li>AMD K6-7650 1658</li> <li>AMD K6-7700 1668</li> <li>AMD K6-7750 1678</li> <li>AMD K6-7800 1688</li> <li>AMD K6-7850 1698</li> <li>AMD K6-7900 1708</li> <li>AMD K6-7950 1718</li> <li>AMD K6-8000 1728</li> <li>AMD K6-8050 1738</li> <li>AMD K6-8100 1748</li> <li>AMD K6-8150 1758</li> <li>AMD K6-8200 1768</li> <li>AMD K6-8250 1778</li> <li>AMD K6-8300 1788</li> <li>AMD K6-8350 1798</li> <li>AMD K6-8400 1808</li> <li>AMD K6-8450 1818</li> <li>AMD K6-8500 1828</li> <li>AMD K6-8550 1838</li> <li>AMD K6-8600 1848</li> <li>AMD K6-8650 1858</li> <li>AMD K6-8700 1868</li> <li>AMD K6-8750 1878</li> <li>AMD K6-8800 1888</li> <li>AMD K6-8850 1898</li> <li>AMD K6-8900 1908</li> <li>AMD K6-8950 1918</li> <li>AMD K6-9000 1928</li> <li>AMD K6-9050 1938</li> <li>AMD K6-9100 1948</li> <li>AMD K6-9150 1958</li> <li>AMD K6-9200 1968</li> <li>AMD K6-9250 1978</li> <li>AMD K6-9300 1988</li> <li>AMD K6-9350 1998</li> <li>AMD K6-9400 2008</li> <li>AMD K6-9450 2018</li> <li>AMD K6-9500 2028</li> <li>AMD K6-9550 2038</li> <li>AMD K6-9600 2048</li> <li>AMD K6-9650 2058</li> <li>AMD K6-9700 2068</li> <li>AMD K6-9750 2078</li> <li>AMD K6-9800 2088</li> <li>AMD K6-9850 2098</li> <li>AMD K6-9900 2108</li> <li>AMD K6-9950 2118</li> <li>AMD K6-10000 2128</li> <li>AMD K6-10050 2138</li> <li>AMD K6-10100 2148</li> <li>AMD K6-10150 2158</li> <li>AMD K6-10200 2168</li> <li>AMD K6-10250 2178</li> <li>AMD K6-10300 2188</li> <li>AMD K6-10350 2198</li> <li>AMD K6-10400 2208</li> <li>AMD K6-10450 2218</li> <li>AMD K6-10500 2228</li> <li>AMD K6-10550 2238</li> <li>AMD K6-10600 2248</li> <li>AMD K6-10650 2258</li> <li>AMD K6-10700 2268</li> <li>AMD K6-10750 2278</li> <li>AMD K6-10800 2288</li> <li>AMD K6-10850 2298</li> <li>AMD K6-10900 2308</li> <li>AMD K6-10950 2318</li> <li>AMD K6-11000 2328</li> <li>AMD K6-11050 2338</li> <li>AMD K6-11100 2348</li> <li>AMD K6-11150 2358</li> <li>AMD K6-11200 2368</li> <li>AMD K6-11250 2378</li> <li>AMD K6-11300 2388</li> <li>AMD K6-11350 2398</li> <li>AMD K6-11400 2408</li> <li>AMD K6-11450 2418</li> <li>AMD K6-11500 2428</li> <li>AMD K6-11550 2438</li> <li>AMD K6-11600 2448</li> <li>AMD K6-11650 2458</li> <li>AMD K6-11700 2468</li> <li>AMD K6-11750 2478</li> <li>AMD K6-11800 2488</li> <li>AMD K6-11850 2498</li> <li>AMD K6-11900 2508</li> <li>AMD K6-11950 2518</li> <li>AMD K6-12000 2528</li> <li>AMD K6-12050 2538</li> <li>AMD K6-12100 2548</li> <li>AMD K6-12150 2558</li> <li>AMD K6-12200 2568</li> <li>AMD K6-12250 2578</li> <li>AMD K6-12300 2588</li> <li>AMD K6-12350 2598</li> <li>AMD K6-12400 2608</li> <li>AMD K6-12450 2618</li> <li>AMD K6-12500 2628</li> <li>AMD K6-12550 2638</li> <li>AMD K6-12600 2648</li> <li>AMD K6-12650 2658</li> <li>AMD K6-12700 2668</li> <li>AMD K6-12750 2678</li> <li>AMD K6-12800 2688</li> <li>AMD K6-12850 2698</li> <li>AMD K6-12900 2708</li> <li>AMD K6-12950 2718</li> <li>AMD K6-13000 2728</li> <li>AMD K6-13050 2738</li> <li>AMD K6-13100 2748</li> <li>AMD K6-13150 2758</li> <li>AMD K6-13200 2768</li> <li>AMD K6-13250 2778</li> <li>AMD K6-13300 2788</li> <li>AMD K6-13350 2798</li> <li>AMD K6-13400 2808</li> <li>AMD K6-13450 2818</li> <li>AMD K6-13500 2828</li> <li>AMD K6-13550 2838</li> <li>AMD K6-13600 2848</li> <li>AMD K6-13650 2858</li> <li>AMD K6-13700 2868</li> <li>AMD K6-13750 2878</li> <li>AMD K6-13800 2888</li> <li>AMD K6-13850 2898</li> <li>AMD K6-13900 2908</li> <li>AMD K6-13950 2918</li> <li>AMD K6-14000 2928</li> <li>AMD K6-14050 2938</li> <li>AMD K6-14100 2948</li> <li>AMD K6-14150 2958</li> <li>AMD K6-14200 2968</li> <li>AMD K6-14250 2978</li> <li>AMD K6-14300 2988</li> <li>AMD K6-14350 2998</li> <li>AMD K6-14400 3008</li> <li>AMD K6-14450 3018</li> <li>AMD K6-14500 3028</li> <li>AMD K6-14550 3038</li> <li>AMD K6-14600 3048</li> <li>AMD K6-14650 3058</li> <li>AMD K6-14700 3068</li> <li>AMD K6-14750 3078</li> <li>AMD K6-14800 3088</li> <li>AMD K6-14850 3098</li> <li>AMD K6-14900 3108</li> <li>AMD K6-14950 3118</li> <li>AMD K6-15000 3128</li> <li>AMD K6-15050 3138</li> <li>AMD K6-15100 3148</li> <li>AMD K6-15150 3158</li> <li>AMD K6-15200 3168</li> <li>AMD K6-15250 3178</li> <li>AMD K6-15300 3188</li> <li>AMD K6-15350 3198</li> <li>AMD K6-15400 3208</li> <li>AMD K6-15450 3218</li> <li>AMD K6-15500 3228</li> <li>AMD K6-15550 3238</li> <li>AMD K6-15600 3248</li> <li>AMD K6-15650 3258</li> <li>AMD K6-15700 3268</li> <li>AMD K6-15750 3278</li> <li>AMD K6-15800 3288</li> <li>AMD K6-15850 3298</li> <li>AMD K6-15900 3308</li> <li>AMD K6-15950 3318</li> <li>AMD K6-16000 3328</li> <li>AMD K6-16050 3338</li> <li>AMD K6-16100 3348</li> <li>AMD K6-16150 3358</li> <li>AMD K6-16200 3368</li> <li>AMD K6-16250 3378</li> <li>AMD K6-16300 3388</li> <li>AMD K6-16350 3398</li> <li>AMD K6-16400 3408</li> <li>AMD K6-16450 3418</li> <li>AMD K6-16500 3428</li> <li>AMD K6-16550 3438</li> <li>AMD K6-16600 3448</li> <li>AMD K6-16650 3458</li> <li>AMD K6-16700 3468</li> <li>AMD K6-16750 3478</li> <li>AMD K6-16800 3488</li> <li>AMD K6-16850 3498</li> <li>AMD K6-16900 3508</li> <li>AMD K6-16950 3518</li> <li>AMD K6-17000 3528</li> <li>AMD K6-17050 3538</li> <li>AMD K6-17100 3548</li> <li>AMD K6-17150 3558</li> <li>AMD K6-17200 3568</li> <li>AMD K6-17250 3578</li> <li>AMD K6-17300 3588</li> <li>AMD K6-17350 3598</li> <li>AMD K6-17400 3608</li> <li>AMD K6-17450 3618</li> <li>AMD K6-17500 3628</li> <li>AMD K6-17550 3638</li> <li>AMD K6-17600 3648</li> <li>AMD K6-17650 3658</li> <li>AMD K6-17700 3668</li> <li>AMD K6-17750 3678</li> <li>AMD K6-17800 3688</li> <li>AMD K6-17850 3698</li> <li>AMD K6-17900 3708</li> <li>AMD K6-17950 3718</li> <li>AMD K6-18000 3728</li> <li>AMD K6-18050 3738</li> <li>AMD K6-18100 3748</li> <li>AMD K6-18150 3758</li> <li>AMD K6-18200 3768</li> <li>AMD K6-18250 3778</li> <li>AMD K6-18300 3788</li> <li>AMD K6-18350 3798</li> <li>AMD K6-18400 3808</li> <li>AMD K6-18450 3818</li> <li>AMD K6-18500 3828</li> <li>AMD K6-18550 3838</li> <li>AMD K6-18600 3848</li> <li>AMD K6-18650 3858</li> <li>AMD K6-18700 3868</li> <li>AMD K6-18750 3878</li> <li>AMD K6-18800 3888</li> <li>AMD K6-18850 3898</li> <li>AMD K6-18900 3908</li> <li>AMD K6-18950 3918</li> <li>AMD K6-19000 3928</li> <li>AMD K6-19050 3938</li> <li>AMD K6-19100 3948</li> <li>AMD K6-19150 3958</li> <li>AMD K6-19200 3968</li> <li>AMD K6-19250 3978</li> <li>AMD K6-19300 3988</li> <li>AMD K6-19350 3998</li> <li>AMD K6-19400 4008</li> <li>AMD K6-19450 4018</li> <li>AMD K6-19500 4028</li> <li>AMD K6-19550 4038</li> <li>AMD K6-19600 4048</li> <li>AMD K6-19650 4058</li> <li>AMD K6-19700 4068</li> <li>AMD K6-19750 4078</li> <li>AMD K6-19800 4088</li> <li>AMD K6-19850 4098</li> <li>AMD K6-19900 4108</li> <li>AMD K6-19950 4118</li> <li>AMD K6-20000 4128</li> <li>AMD K6-20050 4138</li> <li>AMD K6-20100 4148</li> <li>AMD K6-20150 4158</li> <li>AMD K6-20200 4168</li> <li>AMD K6-20250 4178</li> <li>AMD K6-20300 4188</li> <li>AMD K6-20350 4198</li> <li>AMD K6-20400 4208</li> <li>AMD K6-20450 4218</li> <li>AMD K6-20500 4228</li> <li>AMD K6-20550 4238</li> <li>AMD K6-20600 4248</li> <li>AMD K6-20650 4258</li> <li>AMD K6-20700 4268</li> <li>AMD K6-20750 4278</li> <li>AMD K6-20800 4288</li> <li>AMD K6-20850 4298</li> <li>AMD K6-20900 4308</li> <li>AMD K6-20950 4318</li> <li>AMD K6-21000 4328</li> <li>AMD K6-21050 4338</li> <li>AMD K6-21100 4348</li> <li>AMD K6-21150 4358</li> <li>AMD K6-21200 4368</li> <li>AMD K6-21250 4378</li> <li>AMD K6-21300 4388</li> <li>AMD K6-21350 4398</li> <li>AMD K6-21400 4408</li> <li>AMD K6-21450 4418</li> <li>AMD K6-21500 4428</li> <li>AMD K6-21550 4438</li> <li>AMD K6-21600 4448</li> <li>AMD K6-21650 4458</li> <li>AMD K6-21700 4468</li> <li>AMD K6-21750 4478</li> <li>AMD K6-21800 4488</li> <li>AMD K6-21850 4498</li> <li>AMD K6-21900 4508</li> <li>AMD K6-21950 4518</li> <li>AMD K6-22000 4528</li> <li>AMD K6-22050 4538</li> <li>AMD K6-22100 4548</li> <li>AMD K6-22150 4558</li> <li>AMD K6-22200 4568</li> <li>AMD K6-22250 4578</li> <li>AMD K6-22300 4588</li> <li>AMD K6-22350 4598</li> <li>AMD K6-22400 4608</li> <li>AMD K6-22450 4618</li> <li>AMD K6-22500 4628</li> <li>AMD K6-22550 4638</li> <li>AMD K6-22600 4648</li> <li>AMD K6-22650 4658</li> <li>AMD K6-22700 4668</li> <li>AMD K6-22750 4678</li> <li>AMD K6-22800 4688</li> <li>AMD K6-22850 4698</li> <li>AMD K6-22900 4708</li> <li>AMD K6-22950 4718</li> <li>AMD K6-23000 4728</li> <li>AMD K6-23050 4738</li> <li>AMD K6-23100 4748</li> <li>AMD K6-23150 4758</li> <li>AMD K6-23200 4768</li> <li>AMD K6-23250 4778</li> <li>AMD K6-23300 4788</li> <li>AMD K6-23350 4798</li> <li>AMD K6-23400 4808</li> <li>AMD K6-23450 4818</li> <li>AMD K6-23500 4828</li> <li>AMD K6-23550 4838</li> <li>AMD K6-23600 4848</li> <li>AMD K6-23650 4858</li> <li>AMD K6-23700 4868</li> <li>AMD K6-23750 4878</li> <li>AMD K6-23800 4888</li> <li>AMD K6-23850 4898</li> <li>AMD K6-23900 4908</li> <li>AMD K6-23950 4918</li> <li>AMD K6-24000 4928</li> <li>AMD K6-24050 4938</li> <li>AMD K6-24100 4948</li> <li>AMD K6-24150 4958</li> <li>AMD K6-24200 4968</li> <li>AMD K6-24250 4978</li> <li>AMD K6-24300 4988</li> <li>AMD K6-24350 4998</li> <li>AMD K6-24400 5008</li> <li>AMD K6-24450 5018</li> <li>AMD K6-24500 5028</li> <li>AMD K6-24550 5038</li> <li>AMD K6-24600 5048</li> <li>AMD K6-24650 5058</li> <li>AMD K6-24700 5068</li> <li>AMD K6-24750 5078</li> <li>AMD K6-24800 5088</li> <li>AMD K6-24850 5098</li> <li>AMD K6-24900 5108</li> <li>AMD K6-24950 5118</li> <li>AMD K6-25000 5128</li> <li>AMD K6-25050 5138</li> <li>AMD K6-25100 5148</li> <li>AMD K6-25150 5158</li> <li>AMD K6-25200 5168</li> <li>AMD K6-25250 5178</li> <li>AMD K6-25300 5188</li> <li>AMD K6-25350 5198</li> <li>AMD K6-25400 5208</li> <li>AMD K6-25450 5218</li> <li>AMD K6-25500 5228</li> <li>AMD K6-25550 5238</li> <li>AMD K6-25600 5248</li> <li>AMD K6-25650 5258</li> <li>AMD K6-25700 52</li></ul>			



# Windows 98

# FENSTERPUTZ

Microsoft bat zum Vorstellungsgespräch für sein neues Betriebssystem mit dem Codenamen Memphis. Fast drei Jahre nach Windows 95 ist nun die Zeit gekommen, eine renovierte Plattform für tägliches Arbeiten und Spielen zu veröffentlichen. In unserem Preview erfahren Sie, welche echten Neuerungen auf den Anwender warten.



Nach einer Reihe von Verzögerungen steht nun fest, daß Windows 98 voraussichtlich noch im Sommer ausgeliefert wird. Anhand der deutschen Betaversion 3, die seit Ende Februar auch über das Internet unter [www.microsoft.com/germany](http://www.microsoft.com/germany) für 30,- Mark zu beziehen ist, konnten wir uns vorab schon einmal mit der neuen Systemoberfläche beschäftigen und den Nutzen für den normalen Anwender und Hardcore-Spieler ermitteln.

net-Channels, Ein-Klick-Aktionen zum Programm-Start sowie die Präsenz von Zurück- und Vorwärts-Schaltflächen in Ordnern. Wer auf seine gewohnte Umgebung nicht verzichten will, kann diese teilweise Festplatten-aufwendigen Features des Active Desktops auch stufenweise abschalten. Schön anzusehen sind auch die Pop-Up-Menüs, die wie von Geisterhand geführt geschmeidig aufklappen. Die eigentlich wichtigste Neuerung schlummert dagegen im Hintergrund.



In jedem geöffneten Ordner erhalten Sie Infos und Hilfestellungen über die darin enthaltenen Dateien.

## Grundsatzfragen

Der erste offensichtliche Unterschied zum Vorgänger besteht in der Möglichkeit, den Desktop als Internet-Browser im Stil des Internet Explorers darstellen zu lassen. In der Extremversion bedeutet dies das Anzeigen von Inter-

Treiber-Basis, die den Anforderungen aktueller Hardware entspricht. Besitzer von Windows 95 B, die immer fleißig Treiber-Updates aus dem Internet gezogen haben, sind wohl auf einem ähnlichen Treiber-Niveau – die Einbindung der Features in ein re-

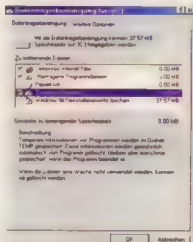
gulär erhältliches Betriebssystem waren aber längst überfällig.

## Detail-Durchblick

Was Windows 98 für Inhaber eines gut gepflegten 95er wirklich interessant macht, sind eher die vielen kleinen Verbesserungen. Das fängt bei der Plug&Play-Installation neuer Hardware an, die nun wesentlich komfortabler abläuft. Außerdem hält die Microsoft-Oberfläche kleine, aber feine Utilities bereit, um dem Anwender mehr Detail-Instrumente an die Hand zu geben. Das neue Defrag ist in der Lage, Programme so auf der Festplatte anzuordnen, daß der Start derselben schneller vorstatten geht – Spiele werden davon weniger profitieren, da sie viele temporäre Dateien erzeugen. Außerdem sorgt ein Tuning-Utility dafür, daß temporäre oder sonstige überflüssige Dateien automatisch geklickt werden. Komfortabel wird die Angelegenheit durch einen Zeitplaner, der durch einen Tuning-Stundenplan sogar nachts aktiv wird – wenn Sie den Rechner nicht ausschalten. Im Sicherheitsdienst von Win98 sind unter anderem der Systemdatei-Checker, der Versionen-Konfliktmanager sowie Dr. Watson angestellt. Neugierige Schrauber werden von dem Systeminfo-Tool begeistert sein, mit dem der PC auf Herz und Nieren untersucht werden kann. Außerdem packt Microsoft das Plus-Paket in Win98.

## Spielerbelange

Für reine Spielernaturen bleibt der richtige Knaller vorerst noch aus. Grund: DirectX6 wird erst mit NT 5.0 Ende des Jahres ausgeliefert und dann nachträglich in Win98 implementiert. Von gesteigertem Interesse werden aber USB-Eingabegeräte sein, die schon zur CeBIT Gestalt annehmen. Auch die AGP-Technik wird im Spielbereich einen Schub bekommen, wenn die Integration ins Betriebssystem sichergestellt ist. Hartnäckige DOS-Verherer erhalten außerdem die Möglichkeit, DOS 6.22 unter die Win-Haube zu packen.

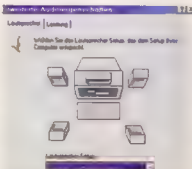


Ein komfortabler und hilfereicher Assistent übernimmt netterweise die Daten-Müllabfuhr.

## Fazit

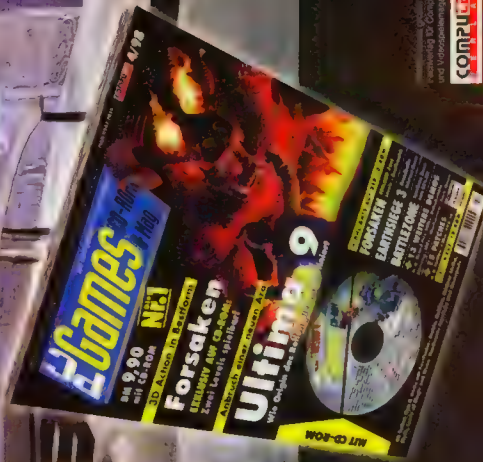
Aussagen hinsichtlich Stabilität und Geschwindigkeit sind zum jetzigen Zeitpunkt kaum möglich, die Preview hinterläßt jedoch einen erstaunlich gut gebau- und flotten Eindruck. PC-Neukäufer kommen ab Herbst an Win98 sowieso nicht vorbei, Alt-Besitzer eines gut gehegten Win95 können erst einmal gelassen abwarten. Alle sonstigen Betriebssystem-Nutzer sollten bei ihrer Kaufentscheidung die endgültigen Tests im Sommer abwarten.

Thilo Bayer



In der Audio-Abteilung gibt es interessante Einstellungen bezüglich der Boxen und der Soundkarten.

# Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...



Entdecken Sie die fantastische Dimensionen, in denen Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das prestigeträchtige PC-Spielmagazin – vereint einen kompetenten Text mit neuen Ideen, welche Spiele die wichtigsten Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Specials, News, Preview!

und Editorialempfehlungen. Das Beste: CD-ROMs werden mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Spiele für nur 9,90 €! Im Internet: <http://www.pcgames.de>

**PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!**

# DRÜCKEBERGER

Spiele-Freaks mit einer Vorliebe für ausgefallene Designs bekommen diesen Monat reichlich Controller-Futter. Zwei neue Lenkrad-Systeme sorgen für Zündstoff im Formel 1-Lager, außerdem macht Guillemot mit seinen Stick-Ambitionen ernst und offeriert zwei konstruktive Neuerscheinungen.

## Guillemot T-Leader 3D

Der T-Leader (Preis: 70,- Mark) sieht wie das Arbeitswerkzeug von Batman aus und überrascht dabei durch sein Multifunktions-Design. Der Konsolen-Flattermann darf wahlweise als Analog- oder Digitalstick sowie als CH- und Thrustmaster-kompatibler Spiele-Apparat drangsalieren wer-

den – ein entsprechender Schalter sorgt für den Modus-Durchblick. Damit das Zocken nicht zum Fingerhakeln ausartet, kann der T-Leader bequem auf zwei Arten gegriffen werden. Beim Digi-Daddeln erreicht der Kufen- oder Fußballcrack schnell erste Erfolgsergebnisse, die anderen Modi

sind dagegen gewöhnungsbedürftig. Der Throttle-Schalter ist dabei etwas unglücklich gelöst, außerdem muß der Coolie-Hat auf die Funktionstasten gelegt werden. Der ansonsten gute Eindruck erhält durch die kurze Verbindungsleitung zum Gameport etwas Schlagseite.



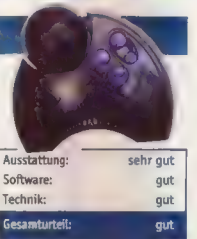
Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

## Guillemot Sphere Pad 3D

Der zweite Design-Drückeburger von Guillemot nennt sich Sphere Pad 3D (Preis: 120,- Mark) und ist im Gegensatz zu seinem Kollegen wirklich in der Lage, ein realistisches Abbild einer 360°-Umgebung spielerisch wiederzugeben. Der Kontakt zum PC wird über die serielle Schnittstelle hergestellt, anschließend wird

das PnP-Gerät problemlos über die mitgelieferte Software in das Spiele-System eingebunden. Um die Gummikugel in Arbeitslaune zu versetzen, kann der willige Realitäts-Freak entweder auf die beigegepackten Konfigurations-Dateien zurückgreifen oder selbst Hand an die dreidimensionale Erlebniswelt legen. Forsaken lief

auf Anhieb problemlos, verursachte beim mausverwöhnten Tester aber erst einmal dezentale Schweißausbrüche. Wer sich aber die Zeit nimmt und vornehmlich 3D-Spiele zockt, wird den Controller im Halbmondgewand schwerlich missen wollen. Konfigurations-Updates gibt es zu diesem Zweck im Internet.



Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Der Lenkrad-Schrauber SC&T ist noch eine unbekannte Größe auf dem deutschen Markt – dieser Zustand wird sich aber wohl bald ändern. Das Per4mer Wheel wird

## SC&T Ultimate Per4mer Racing Wheel

für knapp 230,- Mark mit einer bunt beklebten Steuervorrichtung sowie einem massiven Pedalblock ausgeliefert. Während die schwergewichtigen Fußwerkzeuge bequem und stand sicher zu bedienen sind, wirft die Verankerung des Lenkers trotz Klemmschrauben eine gewisse Schwer-

mut auf den Spiele-Nachmittag. Etwas mehr Widerstand hätte der Manövrier-Einheit ebenfalls gut getan, damit auch haarige Kurven kein Problem für den Renn-Piloten darstellen. Immerhin können in Spielen wie Interstate '76 bis zu 10 Knöpfe als Action-Einlagen eingesetzt werden. Insgesamt ist das Per4mer ein soli-

der Spiele-Chauffeur, der demnächst durch eine Force Feedback-Variante im i-Force-Protokoll durchgerüttelt wird.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Die neue Lenksäulen-Entwicklung von Logic 3 nennt sich PC Top Gear und fährt für knapp 190,- Mark Investitionskosten in Ihrem

## Z+Z Soft (Logic 3) PC Top Gear

Rennstall. Pluspunkte sammelt das Rennwerkzeug durch die lederähnliche Lenkerverschönerung und den linken Schaltknüppel. Außerdem gestaltet sich die Einbindung des Top Gears in die Win95-Umgebung relativ problemlos, auch wenn nur vier Tasten des umfangreichen Knopfensembles aktiviert

werden können. Die Pedale sind dagegen recht instabile Plastikheimer – die Standfestigkeit der Steuereinheit ist durch die Saugnapf-Technik ebenfalls nicht gerade ein leuchtendes Vorbild. Immerhin kennt das Lenkrad zwei Einstellungen, die die Empfindlichkeit des Ausschlages beeinflussen, so daß schwammigen

Spieleinlagen zumindest in gewissem Rahmen Einhalt geboten werden kann. Fazit: ein ordentlicher Co-Plot für F1-Sessions.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut



Wie oft stieg Mark Hamill für Wing Commander ins Cockpit?

Wer ist der böse Gegenspieler in Lands of Lore?

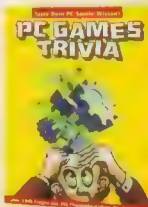
Wem haben wir das Spiel Lemmings zu verdanken?

Teste Dein PC Spiele-Wissen mit

# PC GAMES TRIVIA

Mit 1000 Fragen aus 100 Wissensgebieten ist „PC GAMES TRIVIA“ eine Herausforderung für jeden PC-Spieler. Hier ist neben Wissen auch Reaktion und Risikobereitschaft gefragt. Zahlreiche Animationen, multimediale Präsentationen sowie durchgehende Moderation in Wort und Bild machen „PC GAMES TRIVIA“ zu einer echten Gameshow auf dem PC.

unverbriefliche Preisempfehlung  
**DM 34,95**



Jetzt im gut sortierten Fachhandel erhältlich!

COMPUTER

Deutschlands größter Fachversorger für Computer und Videospielemagazin

# ACTION FEELING

**SV 231 100% WIT FENCE PLAIN**  
Programmierbarer "Random-Pad"  
• Für alle-zeit und kompatibles PC  
• Wlan programmierbare Feuersteuer  
• Zwei Programmierungsmethoden  
• Dauerfeuer • Page Select Taste  
• Upload / Download Funktion  
Standard Preis DM 99,95

**SV 234 PC POWERPAD PRO**  
100% Portabilität im Cockpit  
• Analog und digital • Schalterkontrolle  
• Kompatibel mit allen PC  
• Digitaler Joystick • Windows 95/NT  
• Zentraler Joystick • Windows 95/NT  
Standard Preis DM 99,95

**SV 230 100% RACING WHEEL PC**  
Kompatibel mit allen PC  
• Analog- und digitaler Joystick  
• Kompatibel mit allen PC  
• Kompatibel mit allen PC  
Standard Preis DM 99,95

**SV 234 PC RACING WHEEL PRO**  
Ein echter Player für Low Budget  
• Analog- und digitaler Joystick  
• Kompatibel mit allen PC  
• Kompatibel mit allen PC  
Standard Preis DM 99,95

**SV 234 PC RACING WHEEL PRO**  
Ein echter Player für Low Budget  
• Analog- und digitaler Joystick  
• Kompatibel mit allen PC  
• Kompatibel mit allen PC  
Standard Preis DM 99,95

INTERNE  
PC ACCESSORI

# MUSIKKAPELLE

Die Spielesound-Kategorie wird heute von einem Platinentrio bestritten. Während Shuttle ein preiswertes ISA-Brett zum Grand Prix schickt, kommen die beiden anderen Klang-Absolventen von Pearl und Terratec aus dem zukunftssträchtigen PCI-Lager.



Auch Pearl wagt sich mit der Hypersound 32 in den hartumkämpften PCI-Ring. Wie viele

## Pearl Hypersound 32 PCI

Lärm-Konkurrenten vertraut der Distributor auf den Ensoniq-Chip-satz, der sowohl unter DOS als auch Win95 für spielerische Aufgaben zur Verfügung steht. Die Ausstattung umfaßt ein Benutzerhandbuch, eine CD mit der nötigen Software, sowie die eigentliche Platine – ein Audiokabel sucht man vergebens. Der günstige Einkaufs-

preis des Radau-Boards läßt sich darauf zurückführen, daß Hypersound keinen eigenen Speicher auf ihren Leiterbahn-Inneeren besitzt. Ganz nach Gusto wird beim Win95-Start einfach ein 2 bzw. 4 MB großes MIDI-Instrumentenset in den Hauptspeicher geladen. Auch die DOS-Kompatibilität ist nicht schlecht gelöst,

auch wenn es ab und an zu Soundhängern kommt. Leider vertrug sich der MIDI-Port nicht mit den neuen MS SideWindern.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamtwert:	gut



Das genügsame Shuttle-Board macht geringe Ansprüche an den Spieler-Geld-

## Shuttle Spacewalker Soundsystem HOT-247

beutel und den Platzbedarf geltend. Der Einbau und die softwaretechnische Installation verlaufen dabei erfreulich problemlos, was in Zeiten von PnP nicht unbedingt selbstverständlich ist. Das ISA-Design beherbergt einen OPTI-Chip, der hardwareseitig mit einer leidlich klingenden FM-Synthese musiziert. Herausragend sind da schon eher das Zusatz-

Wavetable-Interface sowie die Software-Features, die 3D-Effekte sowie 64-Stimmen-Wavetable-Sound unter Win95 umfassen. Musiker mit dicker CPU können bis zu 4 MB große MIDI-Samples in den Speicher schieben – im Zusammenklang mit den MIDI-Echzeit-effekten ertönt die Software monumental als so mancher Hardware-Synthi. Ein Wermutstropfen

betrifft die Joystick-Kompatibilität: Obwohl die Soundkarte das Gamepad von Microsoft erkannte, verweigerte der Precision Pro die Zusammenarbeit.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamtwert:	gut



Die interessanteste Neuerung im PCI-Bereich stellt die XLate dar. Nachdem sich Terratec bei diesem Thema dezent zurückgehalten hat, wird der heiße Klangfeder auf der Cebit

## Terratec XLate

offiziell vorgestellt. Für knapp 190,- Mark erhält der Anwender ein vollwertiges Musikinstrument, das sowohl unter DOS als auch unter Windows zu erklingen weiß. Dabei gehört es schon fast zum guten Ton, daß die XLate im DirectSound (3D)-, SB Pro- und Aureal 3D-Gewand lärmern kann. Darüber hinaus besitzt die Dun-

kelplatine ein Wavetable-Modul, das auf ein 4 MB dimensioniertes Soundset, Echtzeiteffekte sowie bis zu 64 Stimmen zurückgreifen kann. Die Qualität des MIDI-Moduls ist durchaus ansprechend, bleibt aber unter DOS stumm. Da auch die neuen MS-Sticks artig ansprechbar sind, ist das neue Terratec-Brett als bisher beste

PCI-Soundlösung eine Empfehlung wert. Leider bietet die XLate nur Anschluß für ein Boxenpaar und verlangt nach einer dicken CPU.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamtwert:	gut

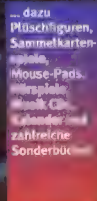
Modell	Hypersound 32 PCI	Soundsystem HOT-247	XLate
Hersteller	Pearl	Shuttle Spacewalker	Terratec
Info-Telefon	0180-55582	04121-476860	0531-125000
Preis (laut Hersteller)	DM 100,-	DM 52,-	DM 190,-
Stimmen / Kartentyp	32 / PCI	22 mit FM (64 u. Win95) / ISA	64/PCI
Kompatibilität	SB Pro, MPU-401, GM, MT 32, DSound, Ensoniq	SB Pro, MPU-401, GM, DSound	SB Pro, MPU-401, GM, DSound, DLS, A3D
Eingänge	Line In, Mikro	Line In, Mikro	Line In, Mikro
148 Ausgänge	Line Out, MIDI/Game	Line Out, MIDI/Game	Line Out/Speaker, MIDI/Game



# Perry Rhodan

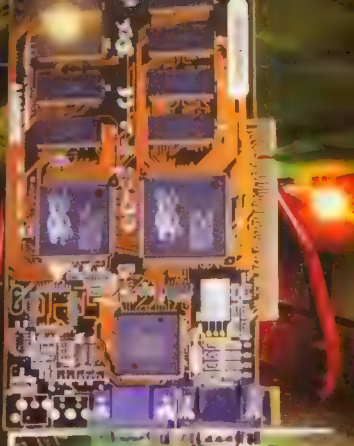
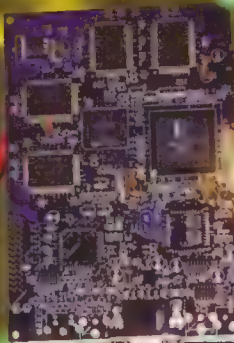
Die Kommunikation  
mit der Zukunft

Internet: <http://www.Perry-Rhodan.net>  
Infoline: 0190-190136 (umgibt)



Die größte Science Fiction-Serie der Welt





# TEAMWORK

Noch bevor es zum großen Voodoo<sup>2</sup>-Show-down kommt, geben wir Ihnen einen Markt-überblick über normale 3Dfx-Add-on-Karten der Marke Voodoo Graphics. Außerdem haben sich einige neue Beschleunigerplatten auf unseren Grafik-Übungsplatz gewagt, deren Leistungen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

Es ist schon ein Kreuz für jeden Leser mit Spiele-Hardware-Ambitionen. Kaum hat man sich durch die neuesten Test-Berichte im Grafikkarten-Bereich gearbeitet, da machen Chip- und Grafikkarten-Hersteller durch die Ankündigung neuer Produkte dem vermeintlichen Überblick schnell einen Platinenstrich durch die Rechnung. Spätestens ab der CeBIT Ende März werden die am Markt etablierten Grafikprozessoren schrittweise durch Neuentwicklungen abgelöst. Damit Sie diesen Chip-Schock einigermaßen

verkräften, erfahren Sie im folgenden, welche gravierenden Neuigkeiten zu erwarten sind. Im Anschluß daran müssen sich Add-on-Boards mit Voodoo Graphics-Chipsatz in unserem Benchmark-Parcours bewähren. Den Abschluß bilden Tests von Kombiboards mit Grafik-Chipsätzen der Kategorie Riva 128, Voodoo Rush sowie Rendition V2200.

## Chips inside

Intel will mit einem neuen Grafik-Chip namens i740 den Beschleunigermarkt aufmischen. Noch im

ersten Halbjahr 1998 sollen entsprechende Boards von Diamond, Guillemot und STB erscheinen. Die harten Fakten über den i740 umfassen eine 64 Bit-Architektur des Chips, die Verwendung von 100 MHz SGRAMs sowie die Kompatibilität zum AGP 2X-Mode. Im Schnittstellen-Bereich stehen Direct3D sowie OpenGL auf der Feature-Liste, außerdem sorgt ein

205 MHz RAMDAC für ausreichende ergonomische Verhältnisse. Während die 3D-Leistung leicht unterhalb des Riva 128 liegen soll, sind die eigentlichen Vorteile des i740 in der AGP-Unterstützung sowie der hohen Darstellungsqualität zu sehen. Auch von nVidia gibt es Neuigkeiten zu vermeiden. Der neue Chip an Bord heißt Riva 128ZX und kümmert sich um die



## TEST-PHILOSOPHIE

Die Kombi- und Zusatzkarten in unserem Vergleichstest müssen sich in drei Kategorien bewähren. Die Ausstattung berücksichtigt die Großzügigkeit der RAM-Bestückung, den RAMDAC, die Software, die Qualität des Handbuchs, die Garantiezeiten sowie Features wie MPEG-2-Beschleunigung oder TV-/Videofunktionen – bei den 3Dfx-Zusatz-Boards ist darüber hinaus die Qualität des Pass-Through-Kabels von Bedeutung. Im Bereich Hardware-Features sind Aspekte wie Ergonomie, 3D-Fähigkeiten, die Einfachheit der Installation sowie die Unterstützung durch Spiele relevant. Die ermittelten Performance-Ergebnisse bilden die letzte Kategorie, sind aber bei der Urteilsfindung am höchsten einzuordnen. Während sich Add-on-Karten sinngemäß nur an 3D-Tests die Platinen ausbeüben, müssen kombinierte Karten auch im 2D-Bereich Akzente setzen können. Unser Testrechner ist dabei ein Intel Pentium 233 MHz-Rechner mit TX-Motherboard, 32 MB SDRAM sowie einer 4,3 GB IBM-Festplatte.



## ADD-ON-ÜBERFLIEGER

Die vorgestellten Zusatzkarten basieren auf dem bekannten Voodoo Graphics-Chipsatz mit 4 MB Gesamtspeicher. In diesem Add-on-Genre ist die Diamond Monster 3D seit Oktober letzten Jahres Inhaber eines Hardware-Extra Awards. Die Benchmark-Ergebnisse zeigen, daß der 3D-Beschleuniger immer noch mit dem am Markt erhältlichen Konkurrenz mithalten kann. Während die hohe Zahl an optimierten Spielen für 3Dfx-Chips sprechen, ist bei OpenGL das letzte Wort noch nicht gesprochen, da nVidia seinen ICD erst in einer Beta-Version vorliegen hat.



Im Bereich der normalen Add-on-Karten ist die Diamond Monster 3D immer noch eine Empfehlung wert.

Für Hardcore-Spieler geht mit der Quantum 3D Obsidian 100S84400 (deutscher Vertrieb über Datapath, Info: 06071-9630-0) ein Grafik-Traum in Erfüllung. Obwohl das Board für den professionellen Einsatz konzipiert ist, schließt das seinen Einsatz als Spiele-Hochofen keineswegs aus. Auf seiner gigantischen Leiterbahnen-Leiste vereinigt die Obsidian zwei Voodoo-Graphics-Karten, die jeweils 6 MB Speicherreserven haben (4 MB Texturen + 2 MB Pixelprozessor). Die Zusammen-



Voodoo'-Grafik schon jetzt: Das Killerbrett von Quantum 3D beherbergt viele heiße Chips auf seiner Platine.

arbeit erfolgt über die SLI-Technik, die auch beim Einsatz zweier Voodoo'-Karten verwendet wird. Die Obsidian gibt es in verschiedenen RAM-Ausführungen, wobei die Einsteigerversion mit 12 MB Gesamtspeicher für 800x600 Bildpunkte sorgt. Außerdem beherrscht das Board trilineares Filtering und kann seine Grafikgemälde auch auf einem Fernseher ausgeben. Problematisch sind die Platinausmaße sowie die nicht aktuelle Software-Ausstattung. Knapp 1.700,- Mark sind notwendig, um sich dieses 3Dfx-Monster in den Rechner zu schrauben.

Ab Ende März können Sie mit weniger preislichem und raumtechnischem Aufwand ebenfalls in höchste Performance-Sphären abdriften. Mit der Diamond Monster 3D II steht Ihnen in der 8 MB-Version ein Voodoo'-Beschleunigerboard zur Verfügung, das in unserem Testlabor eine Höchstmarke nach der anderen aufstellte. Dabei scherte sich der Prototyp nicht um die anzustuernde 3D-Schnittstelle: Er fühlte sich bei Glide-, Direct3D- und OpenGL-Spielen mehr als pudelwohl. Ein Pixel- und zwei Texturprozessoren sorgen für die notwendigen Grafik-Power, um solche Rekorde zu ermöglichen. Da sowohl die Hardware als auch die zur Verfügung gestellten Treiber noch nicht endgültiger Natur sind, kann man durchaus von noch besseren Benchmark-Ergebnissen träumen. Auf einen Test mit Bewertung verzichtete die Redaktion jedoch, da das Testmuster der Monster II noch mit 83 MHz Chiptakt (und nicht mit 90 MHz in der final version) lief. Andere Spielmagazine hielt dies jedoch nicht von einem Test ab.



Das Voodoo'-Board von Diamond zeigt trotz des Prototypen-Charakters eindrucksvoll, wo der Grafikhammer hängt.

grundsätzlichen Kritikpunkte am kleinen Bruder. Auflösungen bis zu 1.600x1.200 bei 85 Hz und 32 Bit Farbtiefe sollen dank des 8 MB dimensionierten Speichers sowie des integrierten 250 MHz RAMDAC kein Problem mehr darstellen. In einer 3D-Spiele-Umgebung sind 1.024x768 bei 16 Bit Farbtiefe möglich, wovon Hits wie Jedi Knight mit Sicherheit profitieren dürften. Außerdem wird die 128 Bit-Architektur in einer AGP 2X-Variante erscheinen und mit einem ICD (Installable Client Driver) garniert, der vollen OpenGL-Genus

ermöglicht. Bisher müssen Besitzer von Riva 128-Karten noch auf entsprechende Beta-Treiber zurückgreifen, die sich im übrigen auch auf der Heft-CD befinden.

### Highlander

Auch NEC/Videologic mischt sich in den Reigen der Neuanmeldungen und will in den nächsten 12 Monaten fünf Produkte mit der PowerVR Second Generation-Technik ausliefern. Nach eigenen Angaben soll der neue Chip (Codename: Highlander) theoretisch eine Pixelfüllrate von 120 Millionen Pixel/s sowie einen Polygondurchsatz von 1,2 Millionen Polygonen/s erreichen und damit deutlich über der Leistungsfähigkeit von PowerVR PCX2 liegen. Der Prozessor wird im PC-, Konsolen- und Automatenbereich eingesetzt und sowohl 2D- als auch 3D-Arbeiten verrichten. Interessante Hardware-Features sind die AGP 2X-Unterstützung sowie Spezialeffekte wie Anti-Aliasing und Bump Mapping.

### Grafische Ausblicke

Der Sommer wird einige interessante Entwicklungen im Grafikartenmarkt mit sich bringen. Mit Voodoo' lebt das Add-on-Genre 1998 noch einmal richtig auf, in Zukunft wird jedoch sicherlich eine integrierte Lösung Grafikstandard sein. AGP (Accelerated Graphics Port) ent-

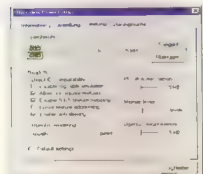
wickelt sich wohl ebenfalls zu einem erstzunehmenden Thema, da mit Incoming ein Spiel in der Pipeline steckt, das sich mit einer entsprechend texturierten Spezialversion schmückt. In einer der nächsten Ausgaben werden deshalb AGP-Grafikkarten vorgestellt.

Thilo Bayer



## FAZIT

Unser Test von Add-on-Karten mit dem Voodoo Graphics-Chipsatz hat eindeutig gezeigt, daß nicht alles Grafikgold ist, was glänzt. Der etwas günstigere Preis von No-Name-Karten ist meist auf eine magere Ausstattung und eine knapp bemessene Garanzzeit zurückzuführen. Wer darauf keinen Wert legt, kann sich durchaus auf die Boards von Innovision oder Pearl einlassen. Wer dagegen auf der sicheren Grafikkarte stehen will, sollte lieber einige Scheine mehr ausgeben und sich ein Markenbrett zulegen. Im Kombibereich unterstreichen die beiden Riva-Karten, daß dieser Chip momentan der einzige ernstzunehmende Konkurrent zu 3Dfx-Prozessoren ist. Der neue Rendition-Grafikkarte zeigt zwar gute Ansätze und ist auf einer 4 MB Grafikkarte auch richtig günstig, muß aber erst noch durch Treiber-Feinarbeit aufpoliert werden. Die ersten Eindrücke von Voodoo' sind teilweise überwältigend, obwohl es momentan kein Spiel gibt, das den Chip wirklich ausreizen kann. Hardcore-Spieler mit dickem Sparbuch und Langfrist-Ambitionen sollten auf jeden Fall die Augen nach einem solchen Killerboard offenhalten.



Die Software der Riva 128-Karte von Guillemot ermöglicht ausgiebiges Leiterbahnen-Tuning.



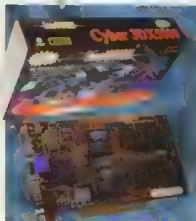
## A-Trend Helios 3D Voodoo

Vom holländischen Distributor A-Trend wurde uns die Helios 3D zur Verfügung gestellt. Der erste Ausstattungseindruck ist angesichts des Magerquark-Equipments anderer Add-on-Karte erst einmal positiv. Immerhin liegen ein Rennspiel und vergleichsweise aktuelle Referenztreiber von 3Dfx

bei. Um die neuesten DirectX5- und Glide-Spiele auf die Karte loslassen zu können, müssen zuerst neue Treiber organisiert werden – Spieler ohne Internetzugang müssen sich auf Heft-CDs verlassen. Trotz aller Treiberinquisition und brauchbarer Performance in den übrigen Spielen zeigt sich Helios

bei Turok in der Glideversion 2.43 bockig: Mehr als das 3Dfx-Logo bekommt man nicht zu sehen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



## InnoVISION Cyber 3DX5000

Ein weiterer 3Dfx-Clone, der sich nicht auf hausgelegene Treiber-Entwicklungen verläßt, ist das Cyber-Brett von InnoVISION. Die hardwareseitige Installation verläßt frustig, da der Stecker des Loop-Kabels einen Hauch zu breit ist – hier hilft nur rohe Gewalt. Die Software auf CD besteht nur

aus betagten DX3-kompatiblen Treibern. Die erste Tat nach dem Einbau besteht also im Download der neuesten Treiber – netterweise wird der Käufer im „Handbuch“, das aus einem DIN A6 Papp-Umschlag besteht, darauf hingewiesen. Diesen negativen Eindrücken zum Trotz schlägt sich

der Beschleuniger im Benchmark-Parcours beachtlich und kann deshalb empfohlen werden.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



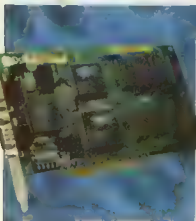
## Orchid Righteous 3D

Die Firma Groß Electronic ist als deutscher Distributor für die Righteous 3D tätig, nachdem sich Orchid aus Europa zurückgezogen hat. Die Righteous geht wahlweise mit oder ohne Spielebundle über den Ladentisch – angesichts der veralteten Titel kann man sich den Aufpreis aber bedenken-

los schenken. Die Grafik-Box enthält außerdem ein tadelloses Pass-Through-Kabel sowie ein qualitativ ansprechendes Handbuch. Die seriöse Treiberpolitik von Orchid zahlt sich zumindest dahingehend aus, daß alle Benchmarks ohne Probleme ablaufen. Ohne Tuning durch Tweak-

Utilities sind die Direct3D-Ergebnisse jedoch schwächer einzuordnen als die der Monster 3D.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



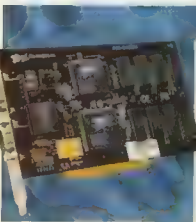
## Pearl 3D-FX-Turbo-Board

Spieler mit magerem Bankkonto sind mit dem 3Dfx-Zusatzboard von Pearl durchaus gut beraten. Lediglich die Garantiezeit sowie die Ausstattungseite sind dürrig ausgefallen: Ein englisches Handbüchlein, eine CD mit Uralt-Referenztreibern von 3Dfx sowie ein hochwertiges Durchschleifkabel

sind die magere Ausbeute beim Karton-Check. Das eigentliche Board hat die üblichen 3D-Features des Voodoo Graphics und geizt auch bei der D3D-Performance-Show nicht mit guten Ergebnissen – und das trotz nicht optimierter Standardtreiber. Um die neuesten Glide-Spiele ge-

nießen zu können, müssen Sie aber zuerst aktualisierte Treiber organisieren.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



## Yakumo Helios 3D Voodoo

Die Helios 3D ging uns in einer zweiten Variante ins Platinennetz – neben A-Trend bietet auch Yakumo das Board an. Wie bei fast allen getesteten Add-on-Karten ist auch hier Hausmannskost im Ausstattungsbereich angesagt. Lediglich zwei Treiber-Disketten für Win95 sowie ein quali-

tativ brauchbares Loop-Kabel warten auf den Anwender. Die mitgelieferten Referenz-Treiber sind nicht der neueste Schrei und müssen für sinnvolle Meßwerte erst aktualisiert werden. Im D3D-Bereich gibt sich das Voodoo-Board keine Blöße und hält mit der Monster 3D von Diamond mit.

Leider hat das Yakumo-Platinengeschöpf Probleme mit den neuesten Glide- und OpenGL-Spielen.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



# das **ohr** am puls der zeit



Jeden  
Monat  
neu!

musikexpress  
SOUND

## 2D-/3D-Kombikarten

## Asus 3DexPlover-V3000

Obwohl sich Asus eher in Mainboard-Gefilden tummelt, hat die Firma mit der Explorer ein höchst farbenprächtiges und leistungsfähiges PCI-Grafikboard im Programm. Anders als Guillemot oder Diamond setzt Asus auf die TV-/Videofähigkeiten des Riva 128 und spendiert seinen Käufern deshalb entsprechende Ein- und Ausgänge. Der erste Ein-

druck beim Auspacken des Platinenpäckchens wird durch ein umfangreiches Handbuch positiv abgerundet. Der Blick in die Performance-Schatulle sorgt jedoch für etwas enttäuschte Gesichter: Mit der aktuell zertifizierten Treiber-Version hinkt der Grafikadapter eindeutig hinter den Leistungen der direkten Konkurrenten her. Mit den im Internet erhältlichen

Betatreibern sieht die Situation jedoch schon etwas rosiger aus. Fazit: Das Kampfpreis-Board leidet momentan noch etwas an der schneckigen Software.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

## CMC Orbit 3D

Die Orbit 3D von CMC setzt auf das Grafik-Tandem Macronix MX86251 (2D-Chip) und 3Dfx Voodoo Rush (3D-Chip). Die Karte wird mit 4 und 6 MB angeboten, wobei 2 MB für Texturen sowie 2 bzw. 4 MB als Bildspeicher zur Verfügung stehen. Farbambitionierte Spieler sollten das Upgrade auf 6 MB RAM wahrnehmen, da mit der 4-MB-Konfigura-

tion bei einer Auflösung von 800x600 die Echtfarben-Erlebnisse aufhören. Optional gibt es die Orbit 3D auch mit TV-Ausgang. Die sonstige Sparflammen-Ausstattung beinhaltet ein dünnes Handbuch sowie eine wenig spektakuläre Treiber-CD. Die Benchmark-Ergebnisse entsprechen den üblichen Rush-Resultaten: Eine anständige 2D-Leistung wird von

einem guten Qualitäts- und eher mageren Leistungsniveau im 3D-Bereich flankiert. Die Treiber sind aufgrund von Instabilitäten auf jeden Fall verbesserungswürdig.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

## Guillemot Maxi Graphics 128

Guillemot unterstreicht seine selbstauferlegte Verpflichtung gegenüber Spielernaturen durch die Veröffentlichung der Graphics 128. Wie die Namensgebung andeutet, basiert die Kombiplatine auf dem Riva128-Chipsatz von nVidia und füllt mit 320,- Mark Anschaffungskosten geldbeutel-schonend aus. Der niedrige Preis ist auf den fehlenden TV-Ausgang

zurückzuführen – außerdem liegen der Karte keine Spiele-Vollversionen bei. Ansonsten steht das Beschleunigerbrett den Leistungen der Riva-Konkurrenten in nichts nach: Für die erste Treiber-Version sind die Benchmark-Ergebnisse erfreulich gut ausgefallen. Das eigentliche Schmankele der Karte ist jedoch die Bedienungs-Software. Hier kann

der Grafik-Jongleur nach Belieben an Monitor- oder Auflösungs-Settings, Gamma-Korrekturen und mit einem weitreichenden Tuning-Utility herumhantieren.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

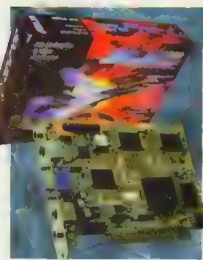
## Hercules Thriller 3D

Nachdem im August erste Benchmarks über den Zeitschriften-Äther flossen, beendete Hercules im Februar den Nervenkitzel und lieferte die Thriller-Boards aus. Aus dem Ausstattungskorb wählen wir die 8 MB PCI-Variante als Versuchskaninchen. Unter dem Zugabentisch fanden sich lediglich ein brauchbares Handbuch sowie eine CD mit Treibern und

einem MPEG-Player. Hardwareseitig überzeugen die SGRAMs, ein 230 MHz RAMDAC sowie Videoein- und -ausgänge. Die erste Treiberversion schwächelt hingegen mit 3D-Darstellungsfehlern, außerdem waren in DOS Fehlfarben festzustellen. Während der Winstone nicht zur Zusammenarbeit zu überreden war, zeigten sich die 3D-Leistungswerte von

brauchbarer Güteklasse. Fazit: An die Spieleleistung eines Riva 128 reicht die Thriller nicht heran, in der 4 MB-Version ist sie jedoch eine preisgünstige Alternative.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

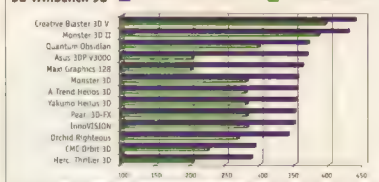


Guess,  
who is coming  
for dinner ?

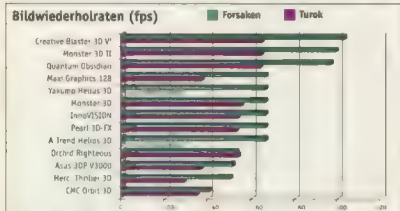




## 3D Winbench 98

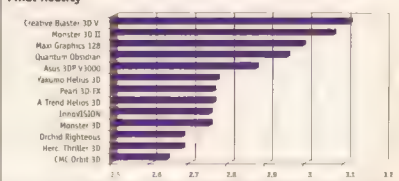


**Voodoo's rules:** Selbst die einstige Riva 128-Bastion mit Namen 3D Winbench 98 muß dem Geschwindigkeits- und Qualitätsrasen des neuen Chipsatzes von 3Dfx Tribut zollen.



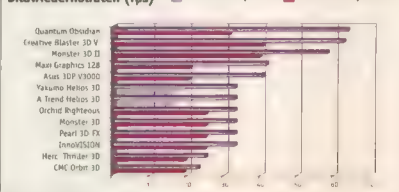
Auch hier zeigt Voodoo' der Konkurrenz den Platinen-Auspuß. Besonders bei Forsaken ist der Unterschied eindeutig zu sehen. Bei Turok spielt auch der Performance-Vorteil von Glide eine Rolle.

## Final Reality



Der FR-Benchmark befindet sich in fester Platinenhand der Riva 128- und Voodoo'-Karten. Der Rendition V2200 zeigt sich zumindest in der Qualitätsabteilung durch trilineares Filtering konkurrenzfähig.

## Bildwiederholraten (fps)



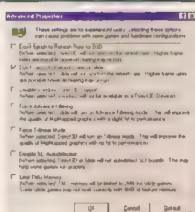
Die Karteneinsätze in einer OpenGL-Umgebung sprechen eine klare Sprache für Voodoo'. Rendition- und Riva128-Karten haben es schwer, da sich der OpenGL-Support auf Beta-Software stützt.



## Creative Labs 3D Blaster Voodoo<sup>2</sup>

den Markt. Auf diese Weise wird keiner der drei Prozessoren benachteiligt, sondern kann auf jeweils 4 MB EDO RAM mit 25ns Zugriffszeit zurückgreifen. Die preispolitische Gestaltung sieht bei Creative Labs so aus, daß das getestete RAM-Monstrum ohne Spiele für 599,- DM über den Ladentisch geht – der einige Wochen später erscheinenden und für 499,- DM angesetzten 8 MB-Variante stellt man vier noch nicht bestimmte Vollversionen an die Seite. Das Ausstattungskriterium betrifft außerdem die angenehme hohe Garantiezeit von drei Jahren sowie die Auslieferung von Referenztreibern des Chip-Produzenten 3Dfx. Diese erlauben immerhin grundsätzliche Manipulationen im Performance- und Qualitätsbereich und schicken auch gleich die neue Glide-Version 2.5 ins Rennen. Im direkten Vergleich zum Vorgänger Voodoo Graphics kann der Voodoo'-Chipsatz vor allem zwei Dinge: trilineare Filterung von Texturen sowie die für Spiele wichtige 800x600-Auflösung in 16 Bit Farbtiefe und eingeschaltetem Z-

Puffer. Ungeduldig verfolgte die Hardware-Redaktion anschließend die Benchmark-Messungen und staunte nicht schlecht, als die Endergebnisse feststanden. Besonders im Direct3D- und OpenGL-Bereich lag die 3D Blaster fast um den Faktor 2 vor allen bisherigen Spitzenreitern. Lediglich bei Turok fiel der Vorsprung knapper aus, was aber auf die relativ hohe Prozessorabhängigkeit des Spiels zurückzuführen ist. Generell läßt sich festhalten, daß die Geschwindigkeitsvorteile von Voodoo' im 800x600-Gratikmodus sowie auf einem hochgetakteten Pentium II-System noch stärker hervortreten, als dies auf einem Sockel 7-Rechner der Fall ist. Die ersten Eindrücke bestätigen jedenfalls die Vermutung, daß keine andere momentan am Markt erhältliche Karte eine derartig beeindruckende Kombination aus Darstellungsqualität, Geschwindigkeit und Spieleunterstützung aufweist. Die Glaubensfrage nach 8 oder 12 MB läßt sich dabei nicht ohne weiteres beantworten. Ein Geschwindigkeitsvorteil ist durch mehr Texturspeicher vorerst



**Völlig losgelöst:** Die Referenztreiber von 3Dfx geben dem erfahrenen Anwender Werkzeuge zur Grafik-Optimierung an die Hand.

nicht zu erreichen, andererseits kosten die zusätzlichen Bausteine nur knapp 100,- Mark mehr und sind außerdem nicht nachrüstbar. Klare Belohnung für Creative Labs: der HardwareXtra Award für die beste Add-on-Karte.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Preis/Leistungsverhältnis:	sehr gut

Never mind !  
Dinner is ready.



DEUTSCHER  
**JOHN SINCLAIR**  
evil attacks

Das Action - Adventure

bitlab

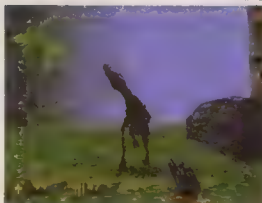
Ab April 1998 im Handel erhältlich  
ISBN 3-89185-902-3 • [www.sinclair.de](http://www.sinclair.de)



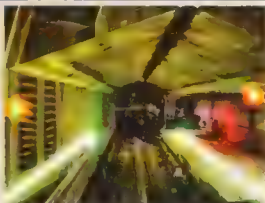


## BENCHMARK-BESCHERUNG

Um die Testkandidaten einer möglichst ausgewogenen Reifeprüfung zu unterziehen, packten wir eine gesunde Mischung aus theoretischen und praktischen Leistungstests in den Benchmark-Korb. Der Direct3D-Bereich wird unter anderem vom 3D Winbench 98 aus dem Hause Ziff-Davis (<http://www.zdnet.de/download/library/dePAH-wf.htm>) sowie Final Reality 1.1 von VNU Labs/Remedy (<http://www.remedyent.com/>) bestritten. Mit Hilfe der beiden Programme läßt sich problemlos die Darstellungsqualität von Grafikbeschleunigern ermitteln. Darüber hinaus beauftragen sie die eingeschraubten 3D-Karten mit dem Rendern verschiedener Szenen und ermitteln dabei die erzielte Performance. Beim 3D Winbench nahmen wir zwei Messungen vor: Ein Durchgang berücksichtigt die 3D-Features der Karte, der andere bewertet lediglich das Rendern der Szenen ohne Qualitätsanspruch. Die Spiel-Benchmarks umfaßten das spezielle Framecounter-Demo von Forsaken (640x480 in Direct3D – nicht vergleichbar mit früheren Tests), das Turok-Demo (640x480 in Glide bzw. Direct3D), id Software OpenGL (demo2 bei



Das Turok-Demo unterstützt verschiedene 3D-Schnittstellen wie Glide und D3D und bietet sich deshalb als Grafik-Benchmark an.



Die spezielle Framecounter-Demo von Forsaken ermittelt einen Durchschnittswert für die Anzahl der dargestellten Bilder pro Sekunde.

640x480 unter OpenGL), id Software OpenGL 2 (demo1 bei 640x480 unter OpenGL) sowie Descent 2 (640x480 unter DOS für Kombikarten). Die OpenGL-Messungen wurden bei den Riva128-Karten sowie der Hercules Thriller unter Einsatz von Beta-Treibern durchgeführt. Außerdem lassen sich die Endergebnisse der OpenGL 2-Performance nicht mit früheren Veröffentlichungen vergleichen. Die maximale 3D-Auflösung in 16 Bit Farbtiefe wurde mit Hilfe

von Jedi Knight ermittelt, wobei die 3D-Beschleunigung eingeschaltet wurde. Eine kleine Anmerkung zu den Grafikkarten-Einstellungen: Bei den Voodoo Graphics-Platinen wurde der Chiptakt auf 55 MHz fixiert, außerdem liefen alle Add-on-Karten (inklusive Voodoo!) mit abgeschalteter Refreshraten-Synchronisation. Diese konnte bei der Orchid softwaremäßig nicht abgeschaltet werden, wodurch sich auch die schwächere Performance erklären läßt.

## 2D/3D-Kombikarten

Hersteller	Asus	CNC	Guillemot	Hercules
Modell	3DexPiorer-V3000	Orbit 3D	Man Graph. 128	Thriller 3D
Info-Telefon	02102-445011	089-6145190	0211-338000	089-898905-73
Preis (lt. Hersteller)	DM 310,-	DM 329,-	DM 320,-	DM 249,-/449,-

Ausstattung				
2D-Grafik-Chip	nVidia Riva 128	MSB001	nVidia Riva 128	Rendition V2200
3D-Grafik-Chip	nVidia Riva 128	Voodoo Rush	nVidia Riva 128	Rendition V2200
RAM (erweiterbar auf)	4 MB SGRAM (-)	6 MB EDO (-)	4 MB SGRAM (-)	4-8 MB SGRAM (-)
RAMDAC-Takt	230 MHz	175 MHz	230 MHz	230 MHz
Unterstützte 3D-APIs	D3D OpenGL	D3D, OGL, Glide	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL
Treiber-Version	V. 1.04	V. 4.10.01.8626	V. 4.10.01.0111	V. 4.10.01.3480
Besonderheiten	TV-Out, Video-In	-	-	TV-Out, Video-In
Spiele (Vollversion)	-	-	-	-
Software	MPEG, Video	MPEG	MPEG	MPEG
Garanzzeit	1 Jahr	1 Jahr	2 Jahre	5 Jahre

3D-Features (3D-Winbench 98)				
Fog Vertex	ja	ja	ja	ja
Fog Table	mangelhaft	ja	mangelhaft	mangelhaft
Glanzrichter	ja	ja	ja	ja
Color Key Transparenz	ja	ja	ja	ja
Alpha Transparenz	ja	ja	ja	ja
Billineares Filtering	ja	ja	ja	ja
Trilineares Filtering	nein	nein	nein	mangelhaft
MIP-Mapping	mangelhaft	ja	mangelhaft	mangelhaft
Dithering	ja	ja	ja	ja
Perspektivenkorrektur	ja	ja	ja	ja

Benchmark-Ergebnisse				
Business Winstone 98	16,9	17,3	17,1	keine Messung
Descent 2 (DOS)	31	29	31	29

Maximale Auflösungen				
max. 2D (Echtfarben)	1 152x864, 75 Hz	1 724x768, 70 Hz	1 280x1 024, 75 Hz	1 280x1 024, 60 Hz
max. 3D (Jedi Knight)	960x720, 16 Bit	800x600, 16 Bit	960x720, 16 Bit	1 280x1 024, 16 Bit

## Add-On-Karten

Hersteller	A-Trend	Creative Labs	InnoVISION
Modell	Helios 3D	3D BL Voodoo	Cyber 3DX5000
Info-Telefon	07150-9463531	01805-323488	08807-310
Preis (lt. Hersteller)	DM 299,-	DM 599,-	DM 298,-

Features			
Chipsatz	Voodoo Graphics	Voodoo	Voodoo Graphics
RAM	4 MB EDO	12 MB EDO	4 MB EDO
Unterstützte 3D-APIs	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide
Treiber-Version	V. 2.13	V. 4.10.01.0015	V. 2.13
Garanzzeit	12 Monate	3 Jahre	12 Monate
Fog Vertex	ja	ja	ja
Fog Table	mangelhaft	ja	mangelhaft
Color Key Transparenz	ja	ja	ja
Alpha Transparenz	ja	ja	ja
Billineares Filtering	ja	ja	ja
Trilineares Filtering	nein	ja	nein
MIP-Mapping	ja	ja	ja
max. 3D (Jedi Knight)	640x480, 16 Bit	960x720, 16 Bit	640x480, 16 Bit

Hersteller	Orchid	Poert	Yakumo
Modell	Righteous 3D	3D-FX-T-Board	H3D Voodoo
Info-Telefon	08582-9605-0	0180-55582	08807-310
Preis (lt. Hersteller)	DM 299,-	DM 288,-	DM 298,-

Features			
Chipsatz	Voodoo Graphics	Voodoo Graphics	Voodoo Graphics
RAM	4 MB EDO	4 MB EDO	4 MB EDO
Unterstützte 3D-APIs	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide
Treiber-Version	V. 3.01	V. 2.13	V. 2.13
Garanzzeit	2 Jahre	6 Monate	12 Monate
Fog Vertex	ja	ja	ja
Fog Table	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft
Color Key Transparenz	ja	ja	ja
Alpha Transparenz	ja	ja	ja
Billineares Filtering	ja	ja	ja
Trilineares Filtering	nein	nein	nein
MIP-Mapping	ja	ja	ja
max. 3D (Jedi Knight)	640x480, 16 Bit	640x480, 16 Bit	640x480, 16 Bit



# BESIEGE DEINE ANGST UNTERSCHÄTZE NIE DEINEN GEGNER

Satte 32 Seiten Tips, Tricks und  
Komplettlösungen zeigen Dir, wie!  
Welche Spiele Du brauchst,  
welche Hardware nicht, aktuelle  
News und Hintergrundberichte –  
jeden Monat in PlayStation Games  
– für sensationelle 3,90 DM.



Der Hardware-Markt auf einen Blick: Mit den PC Action-Referenzen sind Sie für die nächste Shopping-Aktion gut gerüstet. In jeder Kategorie werden die Anwärter auf die Käufergunst nach ihrer Gesamtbewertung sortiert – bei Urteilsleichstand werden auch noch Einzelmerkmale zur Einordnung herangezogen.



Neuzugänge ohne ausführliche Berichterstattung, die im Schwester-magazin PC Games vorgestellt wurden, sind entsprechend gekennzeichnet und werden in einer späteren Ausgabe vorgestellt. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Produkte werden durch Sternchen gesondert hervorgehoben.

### 15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwert
Itolca	449Xa	PCA 12/1997	089-1497300	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCA 12/1997	0180-5356787	sehr gut
ViewSonic	156GA	PCA 12/1997	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3667-1	PCA 12/1997	02921-99-4444	gut
Elzo	FlexScan F35	PCA 12/1997	02153-733400	gut
miroDISPLAYS	V1570 F	PCA 12/1997	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCA 12/1997	0180-5242521	gut
Samsung	SynMaster 500P	PCA 12/1997	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCA 12/1997	089-900050-33	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCA 12/1997	0180-5252586	gut

### 17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwert
Elzo	FlexScan F56	PCA 1/1998	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P773	PCA 1/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	PCA 1/1998	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	PCA 1/1998	02131-349912	gut
Highscreen	HS 175	PCA 1/1998	02405-444-4500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCA 1/1998	089-900050-33	gut
Samsung	SynMaster 700P	PCA 1/1998	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCA 1/1998	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCA 1/1998	0211-5291552	gut
NEC	MultiSync E700	PCA 1/1998	0180-5242521	gut
Ship	17E03T	PCA 1/1998	02361-376683	gut

### 19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwert
Iiyama	Vision Master 450	PCA 3/98	089-900050-33	sehr gut
Elzo	FlexScan 67	PCA 3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	CM751ET	PCA 3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	PCA 3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	PCA 3/98	02405-444-4500	gut
Actebis	TM4895-2	PCA 3/98	02921-99-4444	befriedigend
miroDISPLAYS	D195 F	PCA 3/98	01805-228144	befriedigend
Wortmann Terra	Magic 195B	PCA 3/98	05744-944125	befriedigend

### Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwert
Guillemot	Max Sound 64 Dynamic 3D	PCA 12/97	0211-338000	sehr gut
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	PCA 1/1998	0211-338000	sehr gut
Terratec	AudioSound EW564 XL	PCA 12/1997	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	PCA 12/1997	01805-323488	sehr gut
Turtle Beach	MultiSound Pinnacle	PCA 12/1997	0531-125000	gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	PCA 12/1997	01805-323488	gut
Yamaha	SW-600X	PCA 12/1997	04101-303-0	gut
Terratec	XLerate	PCA 4/1998	02157-81790	gut
Turtle Beach	Malibu Surround 64	PCA 2/1998	0531-125000	gut
Terratec	SoundSystem Base 64	PCA 12/1997	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCA 12/1997	05103-93-4714	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-247	PCA 4/1998	04121-476860	gut
Pearl	Hypersound 32 PCI	PCA 4/1998	0180-555582	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-255	PCA 1/1998	04121-476860	gut
Turtle Beach	Daytona PCI	PCA 2/1998	0531-125000	gut

### 2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwert
Diamond	Viper V330	PCA 11/1997	08151-266-0	sehr gut
Guillemot	Maxi Graphics 128	PCA 4/1998	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	PCA 2/1998	01805-228144	sehr gut
Elzo	Victory Eraser	PCA 11/1997	0241-605432	sehr gut
Sisa	Velocity 128	PCA 2/1998	089-42080	sehr gut
ATI	All-in-Wonder	PCA 2/1998	089-4609070	sehr gut
Asus	3DexPlore-V3000	PCA 4/1998	02102-445011	gut
Nercudes	Thriller 3D	PCA 4/1998	089-8990573	gut
Jazz Multimedia	Outlaw 3D	PCA 3/1998	02405-4444500	gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCA 11/1997	089-8990573	gut

Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCA 11/1997	02405-4444500	gut
ATI	Xpert@Play	PCA 12/1997	089-4609070	gut
A-Trend	Helios 3D Voodoo Push	PCA 3/1998	034298-71376	gut
Intergraph/EA	Intense 3D	PCA 2/1998	02408-940555	gut
Diamond	Stealth II S220	PCA 4/1998	08151-2660	gut
CNC	Orbit 3D	PCA 4/1998	089-6145190	gut

### 3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwert
Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	PCA 4/1998	01805-323488	sehr gut
Diamond	Monster 3D	PCA 11/1997	08151-266-0	gut
Guillemot	Maxi Gamer 3D	PCA 11/1997	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	HISORE 3D	PCA 11/1997	01805-225450	gut
Orchid	Righteous 3D	PCA 4/1998	08882-9605-0	sehr gut
InnoVISION	Cyber 3D5000	PCA 4/1998	08070-310	sehr gut
Pearl	3D-Fix-Turbo-Board	PCA 4/1998	02103-93-4714	sehr gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCA 11/1997	0180-55582	sehr gut
A-Trend	Helios 3D Voodoo	PCA 4/1998	07150-9463531	gut
Matrox	Millennium 3D	PCA 11/1997	089-6147-40	gut
Yakumo	Helios 3D Voodoo	PCA 4/1998	08807-310	gut

### Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwert
pc.Spezialist	PC 233 MMX	PCA 11/1997	0521-9596-200	sehr gut
Seltz	Explosion 3D plus	PCA 11/1997	0713-990-5314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCA 11/1997	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCA 11/1997	02921-99-4444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCA 11/1997	0545-944-125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCA 11/1997	02997-79-0	gut
Volis	Sky Tower 233 MHz97-Line	PCA 11/1997	02405-444-4500	befriedigend
Comtech	Pacomp HyperSpeed	PCA 11/1997	07353-98001-0	befriedigend

### Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwert
Gravis	GamePad Pro	PCA 1/1998	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCA 1/1998	0180-5251399	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCA 1/1998	01661-871093	sehr gut
ACT Labs	Poweramp	PCA 1/1998	0541-122065	gut
ACT Labs	Poweramp Mite	PCA 1/1998	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	PCA 1/1998	04287-1251-13	gut
Genlux	MaxFire	PCA 1/1998	02173-0743-21	gut
Guillemot	T-Leader	PCA 4/1998	0211-338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	PCA 1/1998	04287-1251-13	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Endor Fanatec	Ezeez Pad	PCA 1/1998	06021-840681	gut
Salmak	X6 - 31 M	PCA 1/1998	089-54612710	gut
Salmak	X8 - 32 M	PCA 1/1998	089-54612710	gut

### Lenkdrsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwert
Thrustmaster	Formula 1	PCA 1/1998	01661-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCA 1/1998	0543-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	PCA 2/1998	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCA 1/1998	01661-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCA 1/1998	01661-871093	gut
SCBT	Ultimate Performer Rac. Wheel	PCA 4/1998	0044-1705200700	gut
ZvZ Soft (Logic 3)	PC Top Gear	PCA 4/1998	0041-417402116	gut
InterAct	V3 Racing Wheel	PCA 1/1998	04287-1251-13	*befriedigend
Widly Destiny	Steering Wheel	PCA 1/1998	040-514840-0	*befriedigend

### 3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwert
Microsoft	Precision Pro	PCA 1/1998	0180-5251399	sehr gut
Guillemot	Sphere Pad 3D	PCA 4/1998	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCA 1/1998	0180-5251399	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCA 4/1998	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCA 1/1998	01661-871093	gut



Normalerweise kriegt man in der Computer-Welt nichts geschenkt

# Aber was ist an CHIP schon normal?

Oder finden Sie es normal, daß CHIP ein eigenes Benchmark-Programm, ein komplettes Antiviren-Programm und viele Tools für Windows 95 einfach so verschenkt? Aber warum auch nicht? Das Austeilen liegt uns halt. Bei Tests und Analysen teilen wir ja auch kräftig aus. Darüber sind dann zwar nicht alle glücklich, aber das ist ja normal.

**Jetzt am Kiosk**

<http://www.chip.de> AOL: Kennwort Chip Compuserve: Go Chip

**Schneller schlauer.**



# SPIELEINDEX

Abe's Oddysee - DEMO	CD-ROM
Age of Empires 2 - VORSCHAU	28
Anstoss 2 - TIPS	129
Anstoss 2 - Verlängerung - TIPS	93
Armored Fist 2 - PATCH	CD-ROM
Balls of Steel - PATCH	CD-ROM
Battlezone - DEMO	CD-ROM
Battlezone - TEST	54
Black Dahlia - DEMO	CD-ROM
Bust-a-Move 2 - TEST	72
Captain's Chair - TIPS	130
Chasm - The Rift - TIPS	129
Close Combat 2 - PATCH	CD-ROM
Dark Omen Cheat - TOOL	CD-ROM
Deadlock 2 - DEMO	CD-ROM
Demonworld - TIPS	130
Demonworld - PATCH	CD-ROM
Demonworld - TOOL	CD-ROM
Descent to Undermountain - PATCH	CD-ROM
Diablo: Hellfire - TIPS	130
DSF Ski - TEST	72
Dune 2000 - VORSCHAU	32
Dungeon Keeper Theme	CD-ROM
Dungeon Keeper - TOOL	CD-ROM
Dunkle Manöver - TEST	68
Earth 2140 - PATCH	CD-ROM
Earthsiege 3 - DEMO	CD-ROM
Emergency - VORSCHAU	36
Emergency - DEMO	CD-ROM
F1/18 A Korea - TEST	72
F1 Racing Simulation - TIPS	107
F1 Racing Simulation - PATCH	CD-ROM
F22 Raptor - TIPS	130
Fifa Soccer '98 - PATCH	CD-ROM
Flying Saucer - TEST	60
Formel 1 '97 - TEST	58
Forsaken - DEMO	CD-ROM
G-Police - TIPS	97
GNAP - TEST	72
Grand Prix Soccer - DEMO	CD-ROM
Heavy Gear - DEMO	CD-ROM
I-War - PATCH	CD-ROM
Incubation - TIPS	129
Janes Bond - VORSCHAU	40
Jazz Jackrabbit 2 - TEST	70
JK: Mysteries of the Sith - TIPS	85
LML - VORSCHAU	24
Longbow 2 - TOOL	CD-ROM
Lords of Magic - TIPS	115
M1 Tank Platoon 2 - TEST	52
Madriden 98 - TIPS	129
Metallizer - VORSCHAU	34
Monster Truck Madness 2 - VORSCHAU	30
Motocross Madness - VORSCHAU	30
Mysteries of the Sith - DEMO	CD-ROM
Myth - TIPS	101
Myth - PATCH	CD-ROM
NBA Live '98 - DEMO	CD-ROM
Nuclear Strike - TIPS	119
Nuclear Strike - TEST	129
Outwars - VORSCHAU	29
Perry Rhodan Thoregon - TEST	68
Pirates - TEST	68
POD - PATCH	CD-ROM
Red Line Racer - TEST	56
Return Fire 2 - VORSCHAU	41
RoboRumble - DEMO	CD-ROM
Sega Touring Car Champ - DEMO	CD-ROM
Ski Racing - TIPS	CD-ROM
Spitfire - VORSCHAU	30
Spunky - TEST	68
Star Trek Pinball - TEST	72
Starcraft - TEST	46
Star Golf Pro - DEMO	CD-ROM
Titanic - TEST	68
Total Annihilation - PATCH	CD-ROM
Total Annihilation - TOOL	CD-ROM
Turok - TIPS	130
Ultima Online - TIPS	130
Unreal - VORSCHAU	42
Urban Assault - VORSCHAU	29
Warbreds - DEMO	CD-ROM
Warbreds - TEST	68
Warcraft Adventures - VORSCHAU	38
Wargames - VORSCHAU	40
Warhammer - Dark Omen - DEMO	CD-ROM
Warhammer: Dark Omen - TEST	64
Wing Commander Prophecy - TIPS	129
Worms 2 - TIPS	129
You don't know Jack - DEMO	CD-ROM



Da lacht er, der Fränkel! Selbst Redakteure haben nicht jeden Tag Gelegenheit, mit dem Vater der 3D-Actionspiele auf Monsterhatz zu gehen. Jay Wilbur, Mitbegründer von id Software, präsentierte in München die erste spielbare Version von Unreal und lud zu einem Deathmatch ein.



Christian Müller

War schon beeindruckend, bei Microsoft einmal auf dem berühmten Campus zu stehen. Trotzdem spürt man hinter der netten Uni-Atmosphäre das knallharte Business. Außerdem frage ich mich, wo die denn den Ferrari-Parkplatz versteckt hatten.



Christian Biggs



Herbert Aichinger

Angesichts des miesen fränkischen Februar-Wetters kam der Abstecher ins sonnige L.A. zu MGM interactive gerade recht. Und die Spiele, die wir dort zu sehen bekamen, waren ebenfalls reizvoller als so manches laue Testmuster, mit dem man sich zur Zeit „vergnügen“ darf.

Alexander Gellenspoth



Harald Fränkel

Das Leben ist doch noch lebenswert: Nach dem schreckenregenden Vormonat kommen endlich wieder ein paar gute Spiele auf den Markt. Was mir noch gefallen hat: Guido Horns erfolgreicher Auftritt bei der Vorentscheidung zum Grand Prix d'Eurovision. Lustig, lustig...

## IN LETZTER MINUTE

### Incoming

Neben Forsaken dürfte Rage Softwares Incoming eines der großen 3D-Action-Spektakel in diesem Jahr werden.



### Deathtrap Dungeon

Mit Spannung erwarten wir eine testbare Version von Ian Livingstones Tomb Raider-Konkurrent im Fantasygewand.



### CeBIT 98

Im Messe-Special erfahren Sie alles über die neuesten Hardware-Trends, auf dem Prüfstand sind auch die Voodoo-Grafikkarten.



AUSSERDEM... Spielteips zu Starcraft, Anno 1602, Warhammer: Dark Omen, Croc u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 15. April

# WELT UND WISSEN

Der TopWare Weltalmanach 98 - jährlich überarbeitet und aktualisiert



TEL 0621-48286-700  
INFO-LIN  
FAX 0621-48286-701

49<sup>95</sup> DM

Ob für Schule, Freizeit oder Beruf: Fakten, Daten, Zahlen und Informationen in Hülle und Fülle - informativ und aussagefähig für Jeden. Statistiken und Vergleiche, Daten zu Wirtschaft, Währung, Tourismus, Struktur, Klima und zu politischen Systemen. Der **Weltalmanach** ist sowohl aktuelle Datensammlung und Lexikon mit fundierten Informationen und übersichtlichen Kartenwerken zu jedem Land der Erde, als auch ideales Werkzeug für Auswertungen und Vergleiche all dieser Erhebungen und Fakten. Der **TopWare-Weltalmanach 98** bietet einen Abriss der Geschichte, alle Nationalhymnen und allgemeinen Informationen, wie Angaben zur Fläche des Landes, der Einwohnerzahl oder den Einreisebedingungen. Vielleicht interessiert Sie die Altersstruktur in der Mongolei oder die Frauenrate im Oman? Bevor Sie anreisen und, einfach um vorab einen Eindruck zu gewinnen, bietet das Programm hervorragendes Bild- und Kartenmaterial zu fast jedem Land. Visuell eindrucksvoll dargestellt und technisch sowie wissenschaftlich hervorragend recherchiert und aufbereitet. Ob als Urlauber oder Geschäftsreisender, ob Wissenschaftler oder Schüler, der **Weltalmanach 98** bietet eine Fülle an Informationen zu jedem Land der Erde. Ausgehend von einer Weltkarte zoomen

Sie auf einzelne Länder und Städte. Oder Sie finden das gewünschte Land über das integrierte Länderverzeichnis.

Der **Weltalmanach 98** enthält über 200 statistische Eckdaten zu jedem Land der Erde. Die grafische Auswertung der statistischen Daten auf der Weltkarte bieten übersichtliche Informationen. Alle Informationen lassen sich optional ausdrucken. Weltweit finden Sie ca. 160.000 Orte auf der CD-ROM. Die einfache Einblendung von Infrastrukturdaten, wie Bahnlinien, Straßen und Flüssen erleichtert die Orientierung. Per "Diashow" haben Sie Ihr Traumziel bereits vorab vor Augen. Zoombare, detailgetreue Höhen- und Satellitenkarten liefern zusätzlich wertvolle Unterstützung.

Eine Menge Daten: Von der Geschichte, über die Altersstruktur der Bevölkerung; wichtigen Informationen zu Wirtschaft und allgemeinen Information; bis hin zu den wichtigsten Sehenswürdigkeiten und Zentren. Der **Weltalmanach** informiert Sie über das vorherrschende Klima und die regelmäßigen Niederschläge. Die Informationen werden Ihnen auch als Diagramme angeboten und sind, wie alle statistischen Informationen, mit anderen Ländern, einzeln und mehrfach vergleichbar.

## FEATURES

- Informationen und Landkarten zu jedem Land der Erde (193 Länder)
- Detaillierte Wirtschafts-, Klima- und Bevölkerungsdaten
- Über 200 statistische Eckdaten
- Allgemeine Informationen zu Geschichte, Aktuellem, Sehenswürdigkeiten und Zentren
- Aussagefähige Klimadaten und Klimadiagramme
- Touristik-Infos allen Ländern
- Über 5.000 professionelle Fotos zu fast jedem Land der Erde
- Detailgetreue Landkarten, Höhenkarten und Satellitenkarten
- Hervorragende Suchfunktion für über 160.000 Städte
- Stufenloses Zoomen über die gesamte Erde
- Grafische Auswertung der statistischen Daten
- Darstellung als Globus mit Reliefdarstellung
- Benutzerdefinierbare Vergleichstabellen für Statistik-Daten
- Einfarbige Karten für diverse Darstellungen
- Übersichtlicher Aufbau durch Kartenreiter
- Optionaler Ausdruck aller Daten
- Übernahme der Daten in andere Programme
- Kontextsensitiver Hilfe
- Einfach, komfortabel und schnell zu bedienen
- Neueste Softwaretechnologie

Städte  
Sehenswürdigkeiten  
Klimawerte  
Bilder  
Nationalhymnen  
Allgemeine  
Informationen

Touristikdaten  
Fläche und Nutzung  
Landesgrenzen  
Bevölkerung  
Bildung  
Kultur  
Wirtschaft

Landwirtschaft  
Viehbestände  
Forstwirtschaft  
Verkehrswesen  
Gesundheitswesen  
Infrastruktur  
... und mehr!

www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT  
**TopWare**



# Die 3D-Überraschung von Matrox

# 179,-



# 3D

# MATROX M

**Spiele-Experten fordern:**

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Keine zusätzliche externe Verkabelung notwendig | <input checked="" type="checkbox"/> Bilinear Filtering  | <input checked="" type="checkbox"/> 4 MB SDRAM-Speicher                |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dadurch optimale Bildqualität                   | <input checked="" type="checkbox"/> Fogging             | <input checked="" type="checkbox"/> Photo Realistic Colours            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Vollbild- und Window-Darstellung möglich        | <input checked="" type="checkbox"/> Specular Highlights | <input checked="" type="checkbox"/> Schattenberechnung und             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Auflösung bis zu 1024 x 768                     | <input checked="" type="checkbox"/> Mip-Mapping         | <input checked="" type="checkbox"/> Lichtkegel-Darstellung in Echtzeit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Super Ergonomie bis zu 140 Hz                   | <input checked="" type="checkbox"/> Alpha Blending      | <input checked="" type="checkbox"/> Ausgabe auf TV über Matrox Rainbow |
| <input checked="" type="checkbox"/> Perspective Correct Texture Mapping             | <input checked="" type="checkbox"/> 32-Bit Z-Buffer     | <input checked="" type="checkbox"/> Runner Studio (sep. erhältlich)    |

**Matrox m3D hat ALLES! Testen Sie selbst!**



179,- DM  
(inkl. MwSt. und Versandkosten)



# matrox

**Distributoren:** Deutschland: Actebis GmbH & Co. 02921-99 0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotron AG 089-420 80, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Schweizer Excom AG 01 782 21 11, Österreich: Actebis GmbH 01-797 49-111, Computer 2000 GmbH 01-488 07-610, Mayward 01-614 88-0, Macrotron AG 01-408 15-43-0, **Matrox GmbH:** Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089 61 44 74 44

© 1998 All rights reserved. Matrox